LE MEILLEUR DES JEUX MICRO

GÉNÉRATION 4

GEN 4

Et son CD-ROM de démos PC/Mac

N°86 - Mars 1996 - 38 F

CARTES 3D

Votre 486 plus puissant qu'un Pentium !

Wing Commander IV

Quand Hollywood rencontre le jeu vidéo

Silent Thunder

Devenez pilote du chasseur de tanks

Soluces

The Dig et L'énigme de Maître Lu au complet

Acclaim

Les 3 premiers hits PC du géant de la console

THE DARK EYE

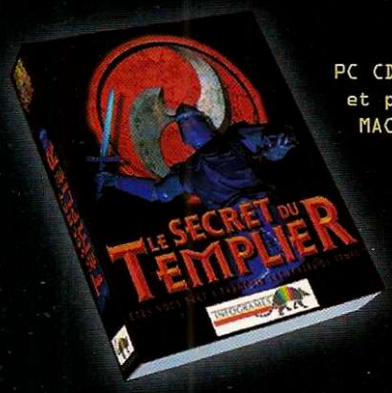
Le jeu d'aventure d'après Edgar Allan Poe

INFOGRAMES, l'Aventure

LE SECRET DU TEMPLIER

Oserez vous franchir les Portes du Temps?

Vous êtes William Tibbs jeune étudiant américain dont la fiancée, Juliette Gascogne, vient d'être enlevée par Wolfram, un émissaire du Malin venu du fond des âges...
Pour retrouver Juliette, vous devrez franchir les Portes du Temps et combattre, en 1329, Wolfram le "renard à la crinière rouge", au coeur même de la Commanderie des Templiers.
Échapperez vous aux coups mortels des redoutables Chevaliers Noirs ? Parviendrez vous à déchiffrer le langage secret des pierres précieuses ? Saurez vous découvrir le trésor des Templiers ? Votre quête est semée d'embûches et d'ennemis éternels. Etes vous digne de relever ce défi ?



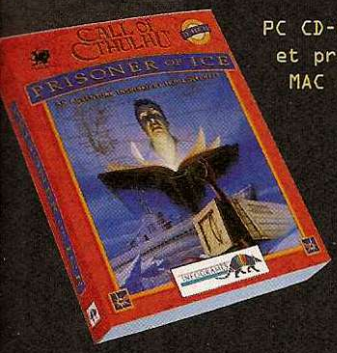
PC CD-ROM
et prochainement sur
MAC CD-ROM et Windows 95®

PRISONER OF ICE

La glace cache parfois de monstrueux secrets

Janvier 1937. Sous les glaces du pôle sud se terrent de monstrueuses créatures : les Prisoner of Ice. Au coeur d'une base secrète, des scientifiques nazis veulent s'approprier leur colossale puissance. Bruce Ryan, un jeune militaire américain en mission secrète pourra-t-il les stopper?
Inspiré de l'oeuvre de Lovecraft et de faits authentiques de la seconde guerre mondiale, Prisoner of Ice vous entraîne dans une grande aventure fantastique mêlant magie cthulienne, espionnage et enquête.

PC CD-ROM
et prochainement sur
MAC CD-ROM et Windows 95®

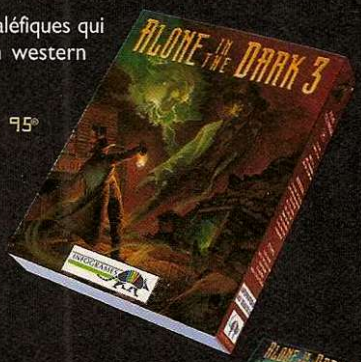


ALONE IN THE DARK 3

Pas de répit pour Edward Carnby

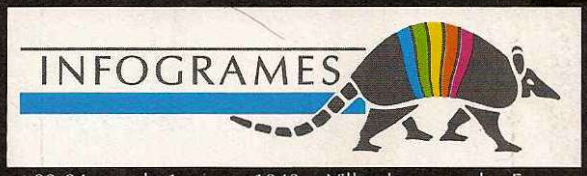
Dans Alone in the Dark 3, vous affronterez les forces maléfiques qui règnent sur la ville fantôme de Slaughter Gulch, dans un western surnaturel mêlant vestiges du far-west et magie Navajo.

PC CD-ROM et prochainement sur MAC CD-ROM et Windows 95®



Dans la même collection sur PC CD-ROM et MAC CD-ROM : Alone in the dark 1 et Alone in the dark 2.
Deux sombres aventures d'Edward Carnby, le détective de l'étrange, dans une série à grand succès, vendue à plus de 500 000 exemplaires dans le monde et qui a recueilli de nombreux prix.
Aussi disponible : le coffret de la Trilogie sur PC CD-ROM.

Entièrement réalisés en 3D temps réel, avec une vision cinématographique des personnages et des scénarios d'une grande richesse, les trois épisodes d'Alone in the Dark vous plongent dans une atmosphère terrifiante, combinant enquête surnaturelle et combats.
Une collection à découvrir absolument... si vous n'avez pas peur du noir !



82-84, rue du 1er mars 1943 • Villeurbanne cedex France
Tél. (16) 72 65 50 00 / Fax (16) 72 65 50 01
Contact Commercial : (16) 72 65 50 13

Retrouvez les nouveautés Infogrames sur Internet:
http://www.Infogrames.fr

© 1996 INFOGRAMES MULTIMEDIA

Conformément à la loi du 6 janvier 1978 vous disposez de droits d'accès et de rectification pour toute information vous concernant. Vous pouvez vous opposer à leur utilisation en écrivant à l'adresse indiquée sur ce bulletin.

Je désire recevoir une documentation sur les produits Infogrames : GEN4 03/96

Le Secret du Templier ☐ Prisoner of Ice ☐ Alone in the Dark ☐

Je désire recevoir le catalogue Infogrames ☐

Nom _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____ Pays _____

J'utilise un : PC ☐ Macintosh ☐ Lecteur de CD ROM oui ☐ non ☐

J'utilise une console ☐ Modèle _____

J'utilise un lecteur de CD-i ☐ J'utilise un lecteur de Vidéo CD ☐

Bulletin à retourner à : INFOGRAMES MULTIMEDIA - Service Informations Consommateurs- 82-84, rue du 1er mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX.

Un seul défi...ne pas mourir de
«...un jeu techniquement très beau à l'humour surréaliste...»
JOYSTICK
CRÉATOR

Prochainement sur vos écrans

KINGDOM OF MAGIC

Entrez dans un royaume ultra-délirant.
Avec 6 aventures différentes, 105 lieux et prés de 90 personnages, tous plus bizarres les uns que les autres. Vous vivrez des situations hilarantes comme vous n'en avez jamais jouées...
Jeu entièrement réalisé sur Silicon Graphics..

Version 100% Francaise

PC CD Rom/Dos

N'hésitez pas à nous écrire pour recevoir notre catalogue.
FUNSOFT France S.A. 52, rue de la Belle Feuille 92100 Boulogne-Billancourt

GEN4 SOMMAIR 86

MARS 1996

CD GEN4

Ce mois ci, et après moult tergiversations, nous avons décidé de faire un CD-Rom cérébral, carré, béton. Ah, on nous trouve trop sérieux ! Vous allez voir ce que c'est d'être vraiment casse-brugnons !

PAGE 10

COURRIER

Le Teignard donne le ton. Sortant de décennies de léthargie intellectuelle, il se répand en explications tortueuses sur le pourquoi du comment. En plus, il va vous falloir chausser vos lunettes quadruple foyer, c'est écrit tout petit.

PAGE 16

NEWS

Là encore, vous n'aurez pas l'occasion d'esquisser le moindre sourire. Toutes les news ont été vérifiées, lues, relues, réécrites, afin d'évacuer tout humour déplacé. Les plaisanteries, ça va cinq minutes...

PAGE 24

PREVIEWS

Bon, si vous n'êtes pas encore affalé sur votre Gen4, en train de ronfler bruyamment, c'est que vous aussi vous donnez dans le « mieux disant culturel ». Attendez, on peut faire pire, en...

PAGE 52

REPORTAGE

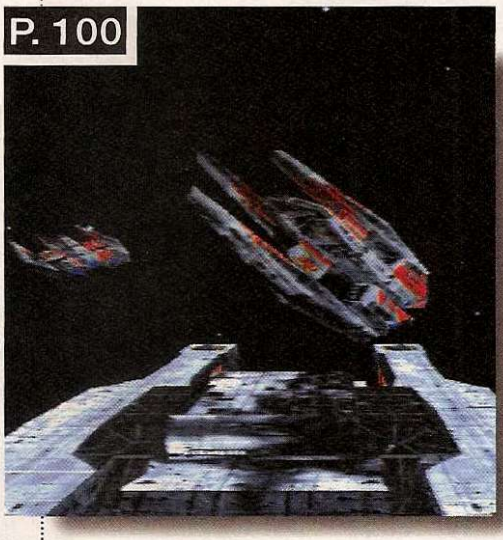
Là, nous n'avons pas fait assez attention. Des traces d'humour ont été décelées dans certaines lignes mais il était trop tard. Les coupables seront durement châtiés.

PAGE 68

ABONNEMENT

La page la plus drôle du magazine. On ne comprend pas ce qui s'est passé. Désolé.

PAGE 71



P. 100

TEST

Wing Commander IV

Cela faisait près de quatre mois que l'on vous l'annonçait tous les mois. Cette fois-ci, c'est la bonne. Le colonel Blair reprend du service dans un rodéo spatial digne d'Hollywood en ce qui concerne la réalisation et de Dallas du côté du scénario.

TEST

Silent Thunder

Ce simulateur orienté action ne vous laissera pas une seconde de répit ! De plus, il illustre pour la première fois ce dont Windows 95 est capable en matière de 3D !

P. 104

P. 66

PREVIEWS

Mummy

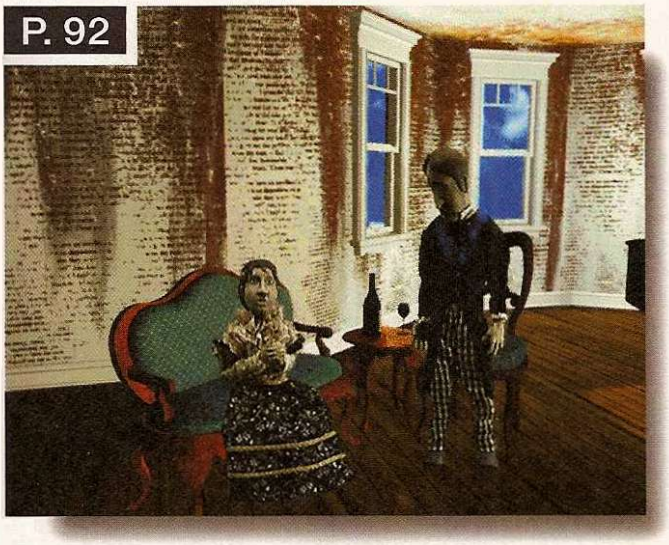
Si vous avez aimé Frankenstein, testé il y a quelques mois, voici l'avant-première de la prochaine œuvre d'Amazing Media qui vous transportera sur un site archéologique plein de surprises.

LES TESTS

- Congo P. 112
- Defcon 5 P. 124
- Earthsiege 2 P. 108
- ESPN Extreme Game P. 122
- Manic Karts P. 116
- NBA Live 96 P. 120
- Silent Thunder P. 104
- The Dark Eye P. 92
- Wing Commander IV P. 100

GEN4

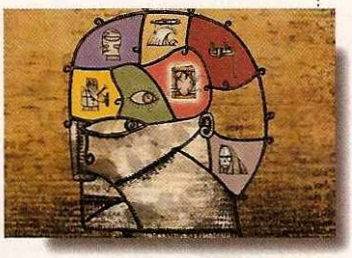
P. 92



TEST

The Dark Eye

Éric considère ce soft comme le premier « roleplay » jamais fait sur micro. Sylvie lui conteste la qualité de jeu. Mais tous les deux reconnaissent que The Dark Eye est « extraordinaire », comprenez par là hors-normes.



REPORTAGE

Acclaim

Mon premier est un géant du jeu console. Mon second s'attaque désormais au marché PC. Mon tout nous présente ses trois prochains softs, dont Bad Mojo, le jeu qui dératise sévère !

P. 72

P. 80

REPORTAGE

Neon

C'est en Allemagne que nous avons découvert la jeune équipe de développement Neon. Leurs trois titres en chantier promettent méchamment.

TESTS

Les tests (ça c'est clair et sérieux comme présentation. Très pro...). Soit dit en passant, Éric a beaucoup ri devant l'humour effroyablement second degré de Dark Eye. Oui, beaucoup.

PAGE 90

ANCIENS NUMEROS

C'est le rouge aux joues que nous vous proposons les anciens numéros puisque ceux-ci sont tous bourrés d'un humour facile et de mauvais goût qui nous a valu d'être cité dans l'almanach Vermot. Cela ne se reproduira plus.

PAGE 119

SOLUCE

Les soluces complètes de The Dig et de L'énigme de Maître Lu. Pour ce qui est de The Dig nous avons coupé les passages drôles. Par contre pour Maître Lu, pas de problème : on baigne dans l'ambiance.

PAGE 128

©1995 Interplay Productions. Stonekeep is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.

INUTILE D'APPELER VOTRE MÈRE, ELLE NE PEUT PLUS RIEN POUR VOUS.

Toute la presse est déjà "STONEKEEP"

PC Team : *"Vous serez scotché à votre écran durant de longues heures. Un must incontournable".* **95 %.**

Génération 4 : *"On n'arrive pas à éteindre son PC. Plus on joue, plus on a envie de jouer.****HIT*

MPC : *"Des graphismes léchés, une bande son admirable et une durée de vie considérable".*

PC Loisirs : *"Cela valait la peine d'attendre...****"*

■ Une aventure haletante de plus de 60 heures ■ Des graphismes et des effets spéciaux sans pareil ■ Une interface intuitive permettant une prise en main immédiate ■ Un défilé de monstres plus diaboliques les uns que les autres ■ Un arsenal d'armes et de sorts dont vous avez intérêt à bien vous servir ■ Une ambiance visuelle et sonore au-delà de tout.

ENFIN !
LA VERSION AVEC TEXTES A L'ECRAN EN FRANCAIS

Le meilleur jeu de rôle jamais réalisé

C'est reparti comme en 40 ! Avec des programmes d'installation beaucoup plus propres et presque exclusivement des démos jouables, ce CD de jeux devrait vous permettre de mieux choisir vos futurs achats. La suprématie du PC est une fois de plus flagrante, mais le mois prochain devrait voir le retour du Mac et surtout des reportages « live » en format AVI.

CD-ment !

DEMOS PC (Dos)

Pour les jeux sous Dos, passez sur votre lecteur de CD-Rom (***D :***, généralement), tapez ***Go*** puis ***Entrée.*** Après avoir sélectionné un jeu (tapez le chiffre ou la lettre correspondante), celui-ci s'installe sur votre disque dur.ou se lance directement. Suivez ensuite les instructions ci-dessous.
N'oubliez pas non plus les démos sous Windows, assez nombreuses ce mois-ci. Lancez Windows, puis allez dans le gestionnaire de fichiers et cliquez sur le programme ***Gen4.exe*** pour accéder au menu de lancement des démos sous forme de photos.

■ Battleground Ardennes (Windows, Talon Software)

Après l'installation, lisez le ***readme.txt*** puis lancez le programme ***Battleground Ardennes Demo***. Lors du lancement, il se peut qu'un ou deux messages d'erreurs apparaissent, mais cliquez dessus pour continuer et accéder au jeu. Idem, divers bugs graphiques sont présents sur la démo mais rassurez-vous, il n'en est rien sur la version finale.
Ensuite, vous aurez à choisir dans quel camp vous jouez et si les ennemis sont dirigés par l'ordinateur ou par un autre humain. Une barre d'outils sur la gauche permet de donner les divers ordres, mais vous pouvez aussi utiliser les menus déroulants en haut de l'écran. Pour quitter la démo, allez dans le menu ***Files*** et choisissez ***Exit***.

Command & Conquer (PC).

■ Caesar 2 (Windows, Impressions/Sierra)

Après quelques écrans de présentation, vous pourrez commencer à construire votre colonie romaine. Pour connaître l'utilité des diverses icônes et autres menus, cliquez sur le petit point d'interrogation puis sur n'importe quel élément. Pour quitter la démo, allez dans le menu ***File*** et cliquez sur ***Quit***.

■ Command & Conquer (Dos, Westwoods Studios/Virgin)

Le programme d'installation de cette démo est très complet, mais aussi très simple. Après l'installation, le jeu se lance automatiquement. Écoutez-bien les briefings. Pour diriger une unité, il suffit de la sélectionner avec le curseur puis de cliquer à l'endroit désiré. En cliquant et en laissant le bouton gauche appuyé, vous pouvez ainsi définir une fenêtre : toutes les unités présentes dans cette zone seront alors regroupées pour se déplacer, attaquer… Pour construire votre base, ***double-cliquez*** sur le module dans une zone bien dégagée. Ensuite, divers menus apparaissent en bas à droite pour construire d'autres bâtiments, des unités, etc. Pour attaquer un ennemi, après avoir sélectionné les troupes concernées, déplacez le curseur vers l'adversaire pour qu'il se transforme en cible et cliquez.

■ Conquest of a New World (Dos, Interplay)

Une fois la démo lancée, vous allez arriver sur un écran de présentation avec divers menus. Cette démo est jouable en réseau alors si vous en avez l'occasion, n'hésitez pas. Sinon, pour diriger une unité il suffit de cliquer dessus puis de tirer le curseur jusqu'à une destination pour définir le chemin à parcourir. En double-cliquant sur une unité ou un bâtiment, vous accéderez à de nouveaux menus. L'option ***Explore*** sur une unité, la fait évoluer un peu au hasard.

■ Descent 2 (Dos, Interplay)

Après l'installation, lancez dans ***C :\GAMES\D2DEMO*** les fichiers ***d2*** ou ***d2demo*** pour paramétrer ou lancer le jeu. Passez les écrans de présentation et faites vos choix sur le menu pour jouer au clavier ou au joystick, pour sélectionner le niveau de difficulté, etc. Au clavier, outre les touches de directions, le ***Q*** sert à avancer, le ***W*** à reculer, ***A*** ou ***ESPACE*** à tirer, les + et - pour descendre ou monter…

■ Earth Siege 2 (Windows, Sierra)

Une fois la démo lancée, jouez au clavier avec ***ESC*** pour accéder à un autre écran de votre robot ; avec ***les touches de fonctions*** pour changer de vue ; avec le ***pavé numérique*** pour bouger la tourelle et les ***flèches*** pour

PUSH THE EDGE

Allez-y jusqu'au bout

Accrochez-vous, Diamond pousse les limites du multimedia avec son nouvel accélérateur 3-D conçu pour Windows®95. Totalement interactif, EDGE 3D de Diamond vous plonge dans vos applications jeu et multimedia. Vous serez époustouflé par les représentations graphiques en 3-D et 2-D en temps réel et d'une qualité photo, par Wavetable, la table de son qui détone, vous serez ébloui par la video numérisée pleine d'action et par le port joystick numérisé dernier cri. Et votre PC prendra son envol avec la vitesse d'accélération et les graphiques éclatants de Windows®95. EDGE 3D de Diamond vous donne le mappage structuré d'images 3-D avec perspective corrigée qui accroît le réalisme tout en libérant votre UC. La performance de votre système fera sensation. En plus, il vous permet d'utiliser toutes vos applications non-ludiques sans sacrifier vitesse ou qualité. Et vous avez le confort du véritable Plug-and-Play, une garantie de 5 ans. Alors si vous êtes prêt pour l'ultime expérience en multimedia, contactez dès aujourd'hui votre distributeur Diamond. Et nous vous emmènerons aussi loin que vous voulez aller.

- Conçu pour Windows®95
- Graphiques 3D en temps réel avec surfaces en courbes quadratiques
- Rendu jusqu'à 12 millions texels/seconde
- Graphiques 2D rapides et accélération Windows pour la plupart des applications
- Video digital pleine-action, avec texture video
- Matériel son Wavetable, 50 voix
- Jusqu'à 2Mo DRAM, jusqu'à 4Mo VRAM
- Résolutions jusqu'à 1600 x 1200
- Permet jusqu'à 1 milliard de couleurs
- Balayage vertical jusqu'à 120Hz
- PCI-bus

La passion de la performance

High Tech Services la Bayonne7, Chemin Des Floralies 13090 Aix-En-Provenc Tél. 42205959 Fax. 42205923
Equalizer 7 Avenue Du Canada Za De Courtaboeuf Tél. (1) 69078560 Fax. (1) 69078399
Actebis SA 2 Rue DE La Pature 78420 Carrieres Sur Seine Tél. (1) 30866731 Fax. (1) 30866766

© 1995 Diamond Multimedia Systems, Inc., 2880 Junction Avenue, San Jose, CA 95134-1922 (USA).
Windows® est une marque déposée par Microsoft Corporation.
Toutes les autres marques et les marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. EDGE est une marque deposée de The EDGE Interactive Media Inc. aux Etats-Unis, en Angleterre, en France et en Allemagne. Elle est une marque utilisée ailleurs sous license.

▲ Les Guignols de L'Info... Le Jeu (Mac & PC).

se déplacer, la touche ***ESPACE*** pour tirer, ***R*** pour changer de mode radar.

■ Fantasy General (Dos, SSI)

Après avoir passé l'écran de présentation, vous pouvez acheter une unité supplémentaire avant de lancer votre armée contre le premier ennemi se présentant sur la carte. Placez ensuite vos troupes, puis dirigez-les pour détruire l'ennemi. Pour tout connaître sur l'utilité des diverses icônes sur les deux côtés de l'écran, passez le curseur dessus pour faire apparaître leur rôle.

■ Indy Car 2 (Dos, Virgin)

Lancez le programme ***Indycar*** pour démarrer la démo. Puis configurez le jeu selon votre bon vouloir, choisissez le circuit et le type de course avant de vous éclater. Le programme détecte automatiquement vos périphériques : joystick, carte son, etc.

■ Les Guignols de l'Info (Windows, Canal +/Philips, démo tournante)

Il s'agit d'une démo non-jouable, alors pas la peine de vous exciter. Admirez et écoutez surtout cette démo qui illustre à merveille le génial produit de Canal + Multimédia.

■ Navy Strike (Dos, Empire)

Après l'installation, n'oubliez pas de lancer le programme ***SVGATEST*** pour choisir et configurez correctement votre driver Vesa pour jouer en mode SVGA. Ensuite, tapez ***Strike***.

■ Renegade 2 (Dos, SSI)

Une fois l'écran de présentation passé, vous vous retrouvez plongé en plein combat où vous pouvez assister à une démo tournante. Appuyez sur ***ESCAPE*** pour accéder aux divers menus, ***les touches de fonctions*** servent à accéder aux diverses vues.

■ Rise of The Robots 2 (Dos, Mirage/Acclaim)

Après un bon moment, vous allez arriver sur l'écran de menus. Configurez le jeu comme bon vous semble, avant de choisir, un ou deux joueurs, le décor et votre robot. Si vous jouez au clavier, reconfigurez les touches. Ensuite, c'est parti pour un combat qui s'annonce comme mouvementé.

■ Silent Hunter (Dos, SSI)

Vous vous retrouvez en surface, en vue d'un convoi ennemi. En cliquant sur les divers éléments du décor, vous accéderez à de nouveaux écrans et menus. En général, en cliquant sur les jauges et les cadrans, vous pourrez donner les ordres essentiels de mouvements, de tirs, de plongée...

■ Silent Thunder (Windows, Sierra)

Vous vous retrouvez directement en plein vol avec pour objectif la destruction de divers ennemis que vous trouverez, au sol ou dans les airs. Lisez quand même le fichier ***a10-readme*** pour connaître les touches utiles.

■ The Web (Dos, Empire)

Cette version est jouable. Selon votre machine, le programme ***uvconfig*** définira le driver Vesa nécessaire. Sinon, toutes les explications sont pour une fois en français, alors profitez-en.

■ Track Attack (Dos, Microprose)

Arrivé en toute dernière minute, voici une petite démo du prochain jeu de course de chez Microprose, puisqu'ils s'échinent à retarder F1 GP2. Cette démo ne comporte pas de sons alors pas la peine de lancer le programme ***Soundset***. Pour jouer, après avoir choisi votre voiture et l'avoir modifié, passez la succession de Continue pour finalement démarrer la course. Appuyez sur ***P*** pour débuter la démo, la touche ***T*** servant à accéder au turbo tandis que les touches des flèches permettent de diriger la voiture. À noter aussi l'utilité ***des touches de fonctions*** pour changer de vue.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel (surtout sur PC ou sous Windows 95), un quelconque dommage ou une perte de données. Gen4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4
Service CD-Rom
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 avril 1996.

■ Virtua Karts (Dos, Microprose)

Une fois la démo copiée et décompactée sur votre disque dur, lancez ***vkarts.exe*** pour jouer. Configurez le son grâce à l'option ***Autodetect*** puis choisissez ***Done***. Ensuite, choisissez le mode de contrôle puis commencez la course, sachant que les touches de fonctions servent à obtenir diverses vues de la course.

■ WipeOut (Dos, Psygnosis/Sony)

Le jeu se configure automatiquement. Au ***clavier*** ou au ***joystick***, participez à cette course. En passant sur certains bonus, vous accédez à de nouvelles armes (une seule à la fois), alors n'hésitez pas à les utiliser sur vos ennemis.

■ Les scénarios pour Warcraft 2

Dans le répertoire ***scénarios*** vous pourrez trouver une trentaine de scénarios exclusifs réalisés par des lecteurs de Génération 4. Merci à eux et suivez les instructions que vous trouverez page suivante.

POUR MAC ET POWERMAC

Alors qu'on avait réussi à s'en sortir le mois dernier, ce mois-ci, c'est la véritable catastrophe. Pas une démo commerciale, si ce n'est celle des Guignols. Est-ce la conséquence des difficultés d'Apple ou (encore) un mois particulièrement creux, on a reçu un peu trop tard les démos de produits Lucas, entre autres, qui seront mises le mois prochain sur le CD-Rom Gen4.

■ Les Guignols de l'Info

Ouvrez le répertoire des Guignols et cliquez sur l'icône ***Guignols***.

SHAREWARE

Deux dossiers vous combleront de sharewares pour tous les Mac. ■

DEUS

"SHAKE YOUR BODY !"

- 1er jeu d'aventure avec décors et personnages en 3D mappée
- Possibilités de courir, sauter, voler, ramper, grimper, boiter, nager sur l'eau et sous l'eau
- Plus de 40 types d'ennemis modélisés et animés en 3D
- Multiples armes avec plusieurs coups différents pour chaque arme
- Simulation de survie : gestions de l'équipement, du corps humain, du jour et de la nuit
- Mode Arcade / Combat disponible
- Sources de lumière 3D
- Sources sonores 3D 16 bits Stéréo
- Option mode graphique SVGA

3615 SILMARILS
1,27 F/min

NEWS - SOLUTIONS
SAV - TELECHARGE
COMMANDES

Silmarils

PC CD ROM
Compatible Win'95/win'3.1/DOS
Version française intégrale

SILMARILS - 22 Rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES - FRANCE - Tél : (+33) 1.60.17.15.24
SILEXP Limited - 9A CANFIELD PLACE - LONDON NW6 3BT - UK - Tél : (+44) - 0171 372 7486

Warcraft 2 : la saga continue grâce à vous !

Un grand merci à tous ceux qui nous ont envoyé des scénarios pour Warcraft 2. Nous continuerons à les publier sur notre CD-Rom (ainsi que tout autre scénario pour d'autres jeux tels que Doom 2, Transport Tycoon ou Heretic), mais surtout, n'oubliez pas de créer un petit fichier texte du même nom que votre scénario, pour expliquer le pourquoi du comment.
En tout cas, tous ceux de la liste suivante, ont gagné un T-shirt Warcraft 2 et les plus rapides d'entre eux ont eu en plus un petit cadeau offert par Gen4 en collaboration avec le distributeur officiel de Blizzard en France, Ubi Soft.

Les scénarios

■ AKnight : **David Ehrenreich,** (57, Metz). Consultez le fichier A_Knight. doc pour ce scénario en solitaire sur une carte de 128X128.
■ Bayoko : **Julien Bayoko** (77, Roissy-en-Brie). Un scénario simple pour bien commencer.
■ Terre + Saison + Laby : **Fabien Van Brussel** (Bruxelles, Belgique). Trois scénarios de la part d'un sympathique lecteur belge.
■ Thanatos : **Mathieu Genelle** (44, Orvault). Protégez votre cité.
■ Pypeton + Humain 1 à 3 et Orc 1 à 3 : **Pierre Yves Peton** (78, Le Mesnil). Voilà de quoi vous donner du fil à retordre.
■ Gen4 : **Gaël Luisien** (Sion, Suisse). Quel titre pour un scénario ! Rien que pour son nom, j'adore.
■ La Marée des Ténèbres + La Mer du Chaos : **Dinga Bakara** (51, Epernay). Inquiétants ces deux scénarios.
■ Bloodway + Revenge : **Olivier Lecointe** (80, Boves). Scénarios en solo sur des cartes plus petites.
■ Final : **Nicolas Mallet** (92, Neuilly). Un scénario plutôt difficile en solo sur une région de 128X128.
■ Judgement Day : **Éric Busch** (68, Wittenheim). Une grande zone à nettoyer pour un joueur solitaire.
■ Seawar : **Raphaël Douyere** (31, Toulouse). Récupérer Lord Uther sur une île, avant de continuer et d'anéantir.
■ Celtes série : **Michel Piperaud** (95, Arnouville-Les-Gonesses). Très fort, avec trois scénarios en solo et trois en multijoueur.
■ Conqet1 + Mayamaha + Myfirst : **Philippe Garcia** (66, Saint-Laurent-de-la-Salanque). Deux scénarios en solo et un autre pour trois joueurs.
■ Iles série : **Tom Gauthier et la commune d'Ambert** (63, Valcivières). Trois scénarios pour deux joueurs sur des cartes de 128X128, réalisés par un groupe de copains.
■ Boum + Bizard + Mine + Separity : **Hervé Lambin** (59, Lille). Quatre scénarios originaux.
■ Wark 1 à 4 : **François Rollin** (78, Croissy). Quatre scénarios dont un, le troisième, que l'on peut modifier pour jouer à huit.
■ Dewis 1 & 2 : **Daniel Dewispelaere** (Fayt-les-Manage, Belgique). Merci à nos amis belges, décidement très productifs.
■ War2_dur : **Maxime Frossard** (59, Tourcoing). Il porte bien son nom.
■ Wast + W2 + Diff + Map : **Alexandre Bongrand** (69, Sainte-Foy-les-Lyon). Divers scénarios avec en général pour objectif la destruction des Orcs et l'alliance avec d'autres unités.
■ Dorian : **Stéphane Rimbourg** (91, Villebon-sur-Yvette). Un des derniers reçus.
« WARCRACK ».
*Toujours de **Stéphane Rimbourg**. Merci pour ce petit outil, bien sympathique, qui vous permettra sous Windows de truander les ressources en bois, or et pétrole.*

Installer les scénarios

Il suffit de copier les fichiers se terminant par « .pud » dans votre répertoire War2 où se trouve le jeu. Ensuite, sur le menu principal du jeu, allez dans Single Player, puis dans Custom Scenario, puis dans le menu Select Scenario pour enfin accéder via le menu en haut à droite et choisir les Custom Scenario au lieu des Built in Scenario.

Cheat-Mode

Voici les codes que tout le monde veut. Pour les entrer, appuyez sur Return lors d'une partie, comme pour envoyer un message et tapez exactement les cheat-modes suivants :
■ **instant_gratification** : pour gagner le scénario en cours ;
■ **i_give_up** : pour perdre ;
■ **dog_and_cats** : pour que vos unités aient le maximum d'armure et fassent le maximum de dégâts ;
■ **Netscape** : pour augmenter vos ressources (or, pétrole, bois) ;
■ **could_it_be_magic** : pour accéder à tous les sorts ;
■ **up_and_away** : pour avoir toutes les améliorations ;
■ **i_am_q** : pour dévoiler la carte toute entière ;
■ **tigerlilly** : pour tout construire très vite ;
■ **there_can_be_only_one** : pour voir la séquence finale ;
■ **never_a_winner** : perdre ;
■ **orc12** : pour choisir la race et le numéro du scénario (ici scénario 12 chez les Orques).
Pendant qu'on y est, un petit rappel de ceux de Warcraft 1 :
■ **sally shears** : voir la carte dans son entière globalité ;
■ **there can be only one** : et hop, le mode invincible ;
■ **cash** : avoir plein de fric ;
■ **fast build** : construction rapide ;
■ **eye of newt** : toute la magie ;
■ **orc12** : pour accéder à tous les niveaux voulus ;
■ **ides of march** : voir la fin. ■

ON VOUS A PIÉGÉ.
UN COMPLOT DE GRANDE ÉCHELLE SE PRÉPARE ET VOUS GÊNEZ...
VOTRE PEAU ET LA VÉRITÉ SONT EN JEU.

DEFCON 5

LA PAIX A UN PRIX

Un thriller stratégique interstellaire, une véritable course contre la montre qui mêle parfaitement action et réflexion

Disponible pour CD-ROM PC

GT Interactive Software (Europe) Ltd. http://www.gtinteractive.com

MILLENNIUM INTERACTIVE

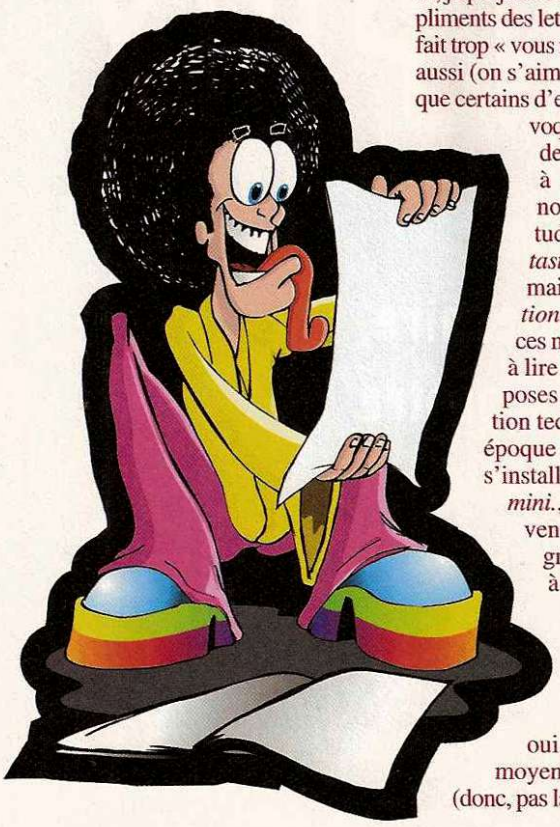
Distribué par Virgin Interactive Entertainment : 233, rue de la Croix Nivert - 75015 Paris - service consommateur - tél : 53 68 10 00

GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Ltd. Millenium™ and the Millenium logo™ are trademarks of Millenium. All other trademarks are property of their respective companies.

De pire en pire ! Avant, je me contentais de jouer les affreux de service, maintenant, vos lettres m'obligent à esquisser un début de réflexion ! Toute une vie à éviter de me bousculer les neurones et, crac, j'échoue dans la dernière ligne droite !

Toujours plus haut

Cher vous tous,
bonjour. J'espère que Génération 4 continuera longtemps à nous offrir des tests de la qualité des numéros de décembre et janvier. En effet, on ne peut que s'incliner bien bas devant la qualité de leur rédaction.
Je suis actuellement possesseur d'un 486 DX2-66 et mon mulet se traîne, voyant inexorablement sa fin venir... Mais, j'ai décidé de réagir en attendant patiemment la sortie de la 3D-Blaster pour upgrader ma bécane. Je fus un tantinet déçu quant à ses caractéristiques techniques, les quatre « jeux » vendus avec, et surtout le prix légèrement exorbitant (env. 2500 F). Mon problème ne vient pas de son prix mais 250 sacs pour obtenir une carte qui va peut-être faire tourner dix jeux en tout et pour tout puis disparaître...
Cependant, j'aimerais vraiment que vous m'expliquiez si je peux upgrader mon PC avec des CPU-overdrives de type Cyrix. Prenons un exemple : si je veux augmenter les performances de mon PC (ayant un bus VLB) en Pentium 90 ou 100, dois-je acheter le CPU-Overdrive seul (env. 1900 F) et en plus acheter une carte mère spéciale P75, 90, 100 et ajouter encore 1000 F. Ma bécane d'origine supportera-t-elle 90 ou 100 Mhz. Sinon, existe-t-il un système moins onéreux ? Aidez-moi à faire le bon choix. Salut à tous, bonne continuation et merci d'avance.
Pierre (Loire).
Yo, man !
À chaque fois, c'est la même chose, je projette de squeezer les compliments des lettres, parce que cela fait trop « vous nous aimez et nous aussi (on s'aime) », mais il arrive que certains d'entre eux nous provoquent une dilatation de l'Ego impossible à contenir. Certes, nous avions l'habitude des *génial*, *fantastique*, *merveilleux*, mais *qualité rédactionnelle*, merde, que ces mots sont agréables à lire ! En plus, tu nous poses ensuite une question technique qui, à une époque où le P90 semble s'installer comme *Config. mini.*, revient assez souvent : comment « upgrader » mon PC à moindre frais ? Bref, ta lettre est impec'. Merci, merci, et encore merci... bon, où en étais-je ? Ah oui, il existe deux moyens « raisonnables » (donc, pas la 3D-Blaster) d'accroître la puissance de ton PC sans t'endetter à vie. La première consiste à acheter un « overdrive ». Contrairement à ce que tu sembles penser, l'acquisition d'un overdrive te dispense de l'achat d'une nouvelle carte mère, tu ne remplaces que ton processeur. Cette solution, moins onéreuse (env. 1500 F), limite malheureusement l'évolution à venir de ton PC puisque si tu accèdes alors à une fréquence « 586 » ta carte mère reste une « 486 VLB ». Tu ne pourras donc ni la doter d'une carte graphique PCI, ni passer à une mémoire de type EDO, ni... ni... Par contre, et c'est la seconde solution, en achetant une carte « Pentium évolutive » dotée d'un processeur P100 (dont le prix a baissé), tu pourras ensuite changer ton processeur pour un autre plus puissant (P166 par exemple) quand les prix chuteront, et cela sans avoir à changer de carte mère. Seul problème, tu devras également acheter une nouvelle carte graphique PCI, puisque ta vieille VLB ne trouvera pas sa place dans une zoulie carte mère Pentium. Sache quand même que cette opération te fera débourser environ 3000 F, ce qui n'est pas donné au regard de ce que te coûterait une configuration complète.
Big salutations. ●



Trop sérieux ?

Bonjour, cher Teignard,
(...) je t'écris pour critiquer un peu votre canard car il y a quelques « hic ».
Pour commencer, votre nouvelle formule est assez bien mais elle me paraît un peu trop sérieuse (à part les dessins de... euh... désolé, je ne sais plus qui) : les reportages sont écris sur fond blanc donc peu attirant, alors qu'avec une image du jeu en fond, cela serait plus gai, non ? Vous pourriez ajouter des Lemmings ou des Worms (je sais pas moi, des bestioles !) qui montent ou descendent le long d'un texte ou d'une image (enfin, qui fassent quelque chose, quoi !). De plus, il y a trop d'images de violence dans votre mag, pourquoi ne mettez-vous pas des images de charmantes demoiselles en tenue légère pour reposer nos yeux ? Voilà, c'est fini pour la décoration.
(...) Dernières propositions : avez-vous déjà eu l'idée de mettre un poster de jeu dans votre canard ? Serait-il possible d'avoir des images coquines sur le CD ?
Joyeux Noë... euh... Bonne Ann... non... salut à tous !
Julien (Tarn).
Nous, trop sérieux ? C'est faux, nous apprécions l'humour, voire le comique. Jadis, et pour prendre un exemple personnel, je crois même que j'ai ri en lisant Spinoza en version originale non sous-titrée. L'expérience fut assez brève mais cela donne quelque chose comme « ah, ah, ah », si ma mémoire est bonne. Je suis même sûr d'avoir souri pour séduire ma femme, il y a 25 ans. Elle me l'a rappelé dans la lettre qu'elle m'a adressée avant de se jeter du haut de l'évier de la cuisine, son outil de travail quotidien. Hu, hu, hu, vous voyez je peux même donner dans le spirituel ! Non, en fait, nous sommes tous d'impayables boute-en-train et si les femmes se jettent sur nous avec une telle frénésie, nous le devons essentiellement à l'hypertrophie de notre « sens of humour ». Cela dit, d'après ta lettre, il semble que tes critiques portent plus sur la forme que sur le fond. En gros, tu trouves Gen4 passablement tristounet : maquette trop rigide (surtout le matin), manque de couleurs, absence de fun... bref, entre Gen4 et un bottin, il n'y aurait qu'une différence de pagination. Du coup, j'imagine que la disparition des « têtes », au niveau des tests, ne va pas te plaire mais voilà, ce *sérieux* que tu déplores est en fait le produit d'un constat simple : le profil de l'utilisateur PC est en profonde mutation. Jadis, l'utilisateur de micro *domestique* était plutôt jeune, avec un âge moyen proche des 15 ans. Ses centres d'intérêt ? Le jeu, le jeu, voire le jeu. Ayant obtenu de ses parents qu'ils lui achètent un Atari ST ou un Amiga (4000 F maxi), il partageait avec ses potes une culture micro dont les adultes étaient exclus. Bref, avec sa bécane, il s'ouvrait un nouvel espace de convivialité et d'échanges sociaux (de softs, aussi) au sein de sa classe d'âge. Or, aujourd'hui, beaucoup d'adultes, souvent novices, ont été gagnés par la vague *ordinateur individuel*. Parallèlement, le prix des ordinateurs *dans le coup* (PC ou Mac) a plus que doublé et, désormais, l'achat par les parents d'un ordinateur à 10000 F s'effectue rarement sans la garantie que toute la famille

LES GUIGNOLS DE L'INFO

WCI

NOTE DE SERVICE

Beaarrr,
Bienvenue à WCI.
Si tu veux faire ton trou à WCI,
va falloir faire un max de reportages,
et les rendre à l'heure !
Va falloir plaire au public et grimper
rapidement au Gigamat.
Et fais gaffe, si tu t'endors ou si tu perds
trop de points, TU SERAS VIRÉ !
Ici, c'est pas le service public.

Mr SYLVESTRE

DISPONIBLE SUR CD-ROM PC ET CD-ROM MAC BIENTOT SUR CD-i

CANAL+ MULTIMEDIA

PHILIPS

le Village

TÉLÉGRAMMES

À tous.

Devant vos demandes répétées, nous vous transmettons les adresses E-Mail de la rédaction :

Olivier :
ocanou@pressimage.fr
Didier :
dlatil@pressimage.fr
Fred :
fmarie@pressimage.fr
Éric :
eernaux@pressimage.fr

Pour le Teignard, écrivez à n'importe lequel d'entre eux, ils transmettrons.

Aux mécontents légitimes.

Oui, les extensions Hi-Octane du CD-Rom n° 84 ne fonctionnaient pas. Non, elles ne feront pas l'objet d'un second passage. Toutes nos excuses.

MORCEAUX CHOISIS

☛ Je ne suis pas pour, je ne suis pas contre, je suis neutre.
Tu as de la chance. Moi, tout en étant à la fois très basique et très acide, je n'arrive toujours pas à devenir neutre.

☛ Pouvez-vous m'envoyer des autocollants Gen4.
Nous n'en avons pas. Mais prépare-toi à recevoir Didier sous enveloppe. Un pin's parlant, tu devrais apprécier.

☛ Je suis devenu un lecteur « négligé ».
Normal, à rester des journées entières devant un PC... on finit par en oublier les règles élémentaires d'une certaine hygiène de vie.

☛ J'aimerais recevoir une dédicace de votre équipe.
Bien sûr, nous pourrions... mais cinq croix griffonnées sur une feuille, tu aurais l'impression de jouer au morpion par correspondance.

pourra profiter de cet investissement. Bref, le monde de la micro *domestique* n'appartient plus exclusivement aux jeunes, il devient *trans-générationnel*. Les softs de jeu ont largement profité de cette mutation, ils concernent aujourd'hui un public beaucoup plus large qu'à l'époque glorieuse du ST et de l'Amiga. Comme nous sommes tous passionnés de jeux et volontiers prosélytes, nous nous réjouissons de cette évolution. Cela dit, il faut reconnaître que le jeu souffre encore d'une coloration *enfant et adolescent* assez prononcée. Alors, bien sûr, nous pourrions faire comme tu le dis, mettre un poster de jeu ou faire courir des p'tites bestioles de page en page, mais nous (presque adultes) ne sommes pas là pour relayer le stéréotype « jeu = môme » ou signifier aux lecteurs que « le jeu, c'est rien que pour les enfants ». Au contraire, nous souhaitons témoigner que le jeu est une agréable façon, parmi d'autres, d'occuper ses loisirs, et cela quelque soit son âge. Que jouer n'est pas plus *immature* que de faire de la musculation ou plus *crétin* que de s'asseoir devant la téloche, bref, que c'est bien. Donc, pour te résumer, l'histoire du poster, des couleurs, youkaïdi, youkaïda, c'est non. Par contre, tu as parfaitement raison sur un point : la mise en page est plutôt classique. De ce point de vue, il est possible qu'à terme nous y introduisions quelques brins de *fantaisie*... quand Fred, notre maquettiste en titre, cessera de se prendre pour l'apôtre du néo-cubisme appliqué.
Quant aux images de violence exacerbée, le problème n'est pas de notre ressort, quand un éditeur sort un jeu « violent » mais de qualité, nous nous devons d'en rendre compte, photos à l'appui... cela ne nous fait pas pour autant devenir le « Paris Match » du jeu vidéo (nous l'espérons). Par contre, tu semble souhaiter que nous adoptions un p'tit côté « Sun » avec quelques images dites « de charme ». Or, si nous sommes loin (très loin) de toute pudibonderie *tartuffienne*, une telle démarche nuiraient incontestablement à la cohérence et à la crédibilité de Gen4, chose qu'évidemment nous ne souhaitons pas (poil au bras).
Allez, mon Juju, joyeuses Pâques quand même. ●

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En moins de dix ans, les micros ont évolué à une rapidité hallucinante, à tel point qu'ils peuvent aujourd'hui constituer plusieurs « niveaux archéologiques » dans un même foyer : morceaux de ZX81 derrière une armoire, Amstrad enterré dans le jardin, Commodore 64 exilé dans le grenier, etc. Ces bécanes « 8 bits » font désormais partie de la préhistoire. L'histoire, elle, commence avec les « 16-32 bits » (Atari ST et Amiga 1000, entre autres). En nous replongeant dans de vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs éditos, nous avons retrouvé de nombreux éléments de cette histoire de l'informatique domestique. Désormais, tous les mois, nous vous en livrerons un extrait avec quelques précisions additionnelles (entre parenthèses). Nostalgie, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (oh p'tain k'c'est beau). ●

CHAPITRE 1
Les précurseurs

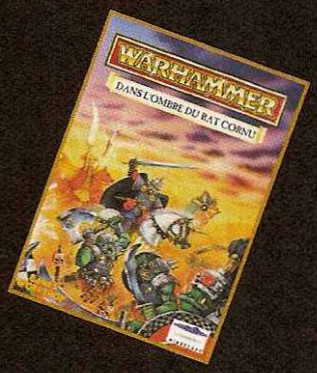
(...) Dans le monde de la micro, le ST et l'Amiga se sont développés comme nous l'espérions, et l'année 89 devrait être encore plus fantastique ! La qualité des jeux progresse, surtout l'innovation qui semble enfin devenir égale à la réalisation. 1989 devrait nous réserver de bonnes surprises, les softs présentés en preview nous incitent à l'optimisme [*Populous !*]. Les softs qui ont le mieux marché en 88 sont les adaptations de jeux d'arcade [*Operation Wolf, Gauntlet II, etc.*], les jeux en 3D [*Starglider II, Carrier Command, etc.*] et les jeux d'aventure interactifs [*Dungeon Master, Ultima IV, etc.*]. Il devrait en être de même cette année.
(...) Et le marché des machines en 1989, quel sera-t-il, hein, mon petit Jean-Michel ? Nous devrions certainement voir arriver une console ST [*jamais vue*], un nouveau ST plus puissant [*le 1040*], et peut-être même un ST avec des performances ludiques proches de celles de l'Amiga [*?*], mais cette information n'est toujours pas confirmée. Il semble que cela fasse beaucoup de machines pour le seul Atari. Quant aux consoles, on peut souhaiter une bonne distribution pour la console NEC, mais nos regards sont plutôt tournés vers la Slipstream, console anglaise fabriquée par Koenix, le plus connu des fabricants de joysticks, et qui devrait comporter des graphismes et des sons supérieurs à ceux de l'Amiga [*la Slipstream n'a jamais été commercialisée*].
Édito Gen4 N°8 (janvier 89) ●

QI déficient

Aux rédacteurs de Génération 4, avez-vous déjà entendu parler des somptueuses princesses italiennes, aussi belles que bêtes ? Les simulations micro-PC leur ressemblent beaucoup, parées de leurs plus beaux atours en SVGA ! Mais quels bien piètres adversaires font-elles ! Ainsi, dans Ascendancy, le soft ne recherche jamais les précieuses découvertes scientifiques d'anciennes civilisations et il est incapable de renouveler ses constructions devenues caduques à cause de l'évolution scientifique ! Une si piètre intelligence artificielle rend toute partie, même la première, impossible à perdre. Et à vaincre sans péril...
(...) Même le récent et superbe Warcraft II est sans imagination ni surprise. Le soft ne lance jamais de contre-attaques foudroyantes et paraît même « gelé » quand il démarre sur une île. Les exemples sont nombreux. Les softs d'échecs seraient-ils les seuls a posséder une puissance de jeu proposant un bon challenge ? D'ailleurs, le succès des jeux en réseau n'est-il pas la rançon de la cruelle carence en intelligence artificielle des programmes ? À jouer à plusieurs, il est quand même infiniment plus

WARHAMMER

DANS L'OMBRE DU RAT CORNU™



SONNEZ LA CHARGE, NOUS PARTONS EN GUERRE!

- COMBATS MULTILATERAUX GRACE A UNE CARTE ENTIEREMENT EN 3D TEXTUREE. (360 DEGRES).
- 25 TYPES D'UNITES ALLIEES ET PLUS DE 30 UNITES ENNEMIES AVEC DES CARACTERISTIQUES DIFFERENTES.

- MUSIQUES D'AMBIANCE. EFFETS SONORES TRES REALISTES ET SEQUENCES D'ANIMATION.
- COMBATS EN TEMPS REEL.

- PREPAREZ ET EXECUTEZ DES DIZAINES DE MISSIONS.
- FIDELE AU MONDE DE COMBAT FANTASTIQUE WARHAMMER DE GAMES WORKSHOP

DISPONIBLE EN VERSION FRANCAISE SUR CD-ROM PC

CE SOFT EST UNE VERITABLE RÉUSSITE QUI TOUT EN GARDANT LES BONS COTÉS DES RÉCENTS JEUX DE STRATÉGIE INNOVE DE BIEN DES FACONS
GENERATION 4

WARHAMMER NOUS PROPOSE UN WARGAME EN TEMPS RÉEL QUI RETRANSCRIT INTELLIGEMMENT L'UNIVERS ORIGINAL
JOYSTICK

WARHAMMER SHR TIRE PLEINEMENT PARTI D'UN SCÉNARIO PASSIONNANT ET D'UN ASPECT TACTIQUE QUI FAIT DÉFAUT AUX WARGAMES ACTION.
PC TEAM

GAMES WORKSHOP

Mindscape France
74 D, rue Paris
35069 RENNES cedex

Distribué par UBI SOFT

Images et illustrations déposées © 1996 Games Workshop Ltd. Tous droits réservés. Warhammer et Games Workshop sont des marques déposées et Shadow of the Horned Rat est une marque déposée de Games Workshop Ltd. Tous droits réservés. Licence d'exploitation accordée à Mindscape Ltd.

OUI, JE DESIRE RECEVOIR GRATUITEMENT LE CATALOGUE DES PRODUITS **MINDSCAPE**

NOM ..... **PRENOM** .....

ADRESSE .....

VILLE ..... **CODE POSTAL** .....

COUPON A RETOURNER A **MINDSCAPE FRANCE** 74D, RUE DE PARIS 35069 RENNES CEDEX

convivial d'utiliser du carton et rien ne remplacera le plaisir de jouer à Civilization autour d'une table avec plateau de jeu, pions et cartes. Testeurs de Génération 4, je vous supplie à genoux : dans vos tests évaluez l'intelligence artificielle des jeux ! Merci infiniment.
Sinon, la nouvelle mouture de Gen4 est fabuleuse et le magazine est toujours aussi passionnant à lire car plein de piquant, de juste sévérité sans jamais de langue de bois. Merci aussi pour le boîtier CD, une gentille attention. Amicalement.
Sylvie (Ariège).

Sylvie,
il est vrai que nous n'insistons peut-être pas assez sur l'intelligence artificielle des jeux testés, mais tu le dis toi même aucun soft (hors jeu d'échecs) ne peut aujourd'hui prétendre posséder une véritable I.A., son absence étant presque toujours compensée par quelques astuces, comme des unités ennemies en surnombre. Du coup, à quoi bon distinguer des softs selon un critère peu discriminant ? Hein, pourquoi ? Cela dit, tu peux nous faire confiance, si un soft devait s'illustrer par une I.A. moins limitée que la plupart des jeux sur micro, nous n'omettrions pas de le signaler. Pour le reste, tes remarques sont très pertinentes et n'appellent pas de commentaire particulier. Ah, si ! Que fais-tu demain soir ? Ce serait pour un petit C&C en réseau en tête à tête…
Tchaobye ! ●

Éditeurs, teurs, teurs !

Salut à Toi, Teignard,
(…) je trouve que l'abandon des pourcentages est une bonne chose. Mais l'ajout de la mention Hit fait double usage avec les étoiles. Pourquoi ne pas utiliser simplement quatre termes pour évaluer les jeux : *Or* pour les titres exceptionnels, *Hit* pour les très bons jeux, *Passable* pour les jeux à acheter quand il n'y a rien d'autre, et enfin *Non !* pour les jeux à ne pas acheter.
Les éditeurs prennent vraiment les joueurs pour des poires : des publicités pour des jeux qui ne sortent que six ou douze mois après (la 11ème Heure, F1 Grand Prix 2, etc.), des jeux disponibles deux à trois mois après les tests dans les magazines (Command & Conquer…) et, enfin, palme du ridicule, des jeux qui sortent avant les tests des magazines (Lost Eden, Warcraft 2, etc.). Cette dernière pratique se développe de plus en plus, signe d'une politique suivie par les éditeurs et non fruit du hasard, et ce n'est pas uniquement des joueurs qu'on se moque mais aussi de vous les testeurs.
P.S. Pour faire fonctionner la démo de Warhammer du mois de décembre et éviter le message d'erreur « can't load language » il faut aller dans le panneau de configuration de Windows et sélectionner l'anglais (US) dans les paramètres régionaux, puis relancer la bécane, et ça marche !
Un apprenti Teignard de la Province.
Cher neo-Teignard,
pour commencer, tu fais bien de signer « apprenti Teignard » car j'avais pensé à un système de notation plus subtil encore : *grosse daube putride* et *génial, sans plus*.
Je ne te reproche pas de chercher à moduler, peaufiner, triturer notre mode de notation, mais l'actuel nous convient parfaitement et nous n'y reviendrons pas. Pourquoi ? Parce que nous sommes paresseux et, dans la mesure du possible, nous évitons de penser plus de deux secondes, le matin, pour résoudre une problématique existentielle et récurrente : vais-je me lever ou écraser le réveil ? Le reste du temps…
Par contre, pour tes critiques à l'encontre des éditeurs, je suis fier de toi, p'tit gars, je pense la même chose ! En effet, les stratégies des éditeurs sont parfois assez tortueuses. On crée un effet d'annonce à travers previews et pub, genre « ce soft va être génial, vous allez voir… et il sort bientôt », ce qui est faux. Ensuite, on diffuse le produit avant de l'envoyer aux rédactions pour éviter qu'une critique mauvaise ou mitigée ne contrarie les effets positifs (en termes de ventes) d'un battage médiatique forcené. Les sorties avant test se produisent également lorsque qu'il s'agit du second volet d'un jeu qui a très bien « marché », la réputation du premier devant faire le succès du second. Tu penses cette stratégie insultante pour nous, testeurs ? En fait, nous sommes plutôt flattés que les éditeurs craignent notre verdict au point qu'ils préfèrent parfois contourner l'accord tacite que nous avons avec eux : l'envoi du jeu un mois avant sa commercialisation. Reste que l'on cherche effectivement à abuser les joueurs. La lecture de Gen4 les prémunit heureusement contre ces tentatives de (grossières) manipulations.
Au fait, merci pour ton « truc », il devrait permettre à nos lecteurs (et à moi-même) de jeter un œil sur ce très bon wargame.
Salut à toi, le « provincial ». ●

Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appelez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 36 69 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvetage », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.

Bout d'choux

Monsieur le Directeur,
mon père a un ordinateur Pentium 120 avec un lecteur de CD-Rom, un streamer et Windows 95. Comme il n'arrive jamais à régler la mémoire, pouvez-vous m'envoyer un modèle pour que je lui montre. Il m'a dit que j'aurais un abonnement à votre magazine si j'y arrivais. Merci.
Aldric (9 ans, Isère)
Salut p'tit,
Directeur ? Appelle moi plutôt Père Fouettard, je préfère. Bon, maintenant, passe-moi ton papa, j'ai deux mots à lui dire. Alors, comme ça on confie des missions à son fiston pour qu'il devienne un homme, un vrai, autonome, responsable, adulte quoi… à neuf ans ! Moi, à cet âge là, je suivais des cours d'anatomie comparée en compagnie de ma voisine et cela ne m'a pas empêché de devenir adulte, c'est-à-dire chauve et astigmate. Certes, je reconnais qu'il y a pire comme *carotte* qu'un abonnement à Gen4, mais est-ce en associant *comportement attendu* et *récompense* qu'on promeut l'initiative et l'autonomie chez un môme ? J'en doute fort. Ok, peut-être ne s'agissait-il que d'un sympathique pari entre un papa et son fiston mais, dans ce cas, j'aurai dû faire une gentille réponse… or je déteste ça. De toute façon, je n'apprécie guère qu'on tente de me forcer la main « parce que sinon le pôôôôvre n'aura pas son abonnement ». Alors, voilà ce qu'on va faire : Monsieur Papa va prendre son téléphone et exposer lui-même sa requête et, en récompense, il pourra « régler sa mémoire » (désagréable à s'entendre offrir ce genre de marché, vous croyez-pas ?). Indépendamment de cela, il offrira à son fils un abonnement à Génération 4, et tout le monde sera content. Bonne idée non ? Allez, atchao, et sans rancune. ●

L'Apocalypse sent le métal ...
mais l'humanité n'a pas dit son dernier mot

EARTHSIEGE 2

- CD-Rom Windows
- De nouvelles sensations avec le Razor, un vaisseau de combat révolutionnaire
- Grande variété de terrains 3D (lune, désert, ville...)
- Musique en qualité CD et effets sonores superbes pour une immersion totale
- 9 Hercs entièrement paramétrables
- Plus de 45 missions
- Graphismes en SVGA haute résolution
- Cockpit simplifié pour une prise en main rapide
- Séquences cinématiques et pyrotechnies éblouissantes

«Earthsiege 2 est LE jeu qu'il vous faut. Un incontournable» Strategy Plus Magazine

Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

SIERRA®

CD-ROM GRATUIT

Retrouvez Earthsiege 2 dans le catalogue multimédia des jeux Sierra

Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent. Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez.

Nom :

Prénom :

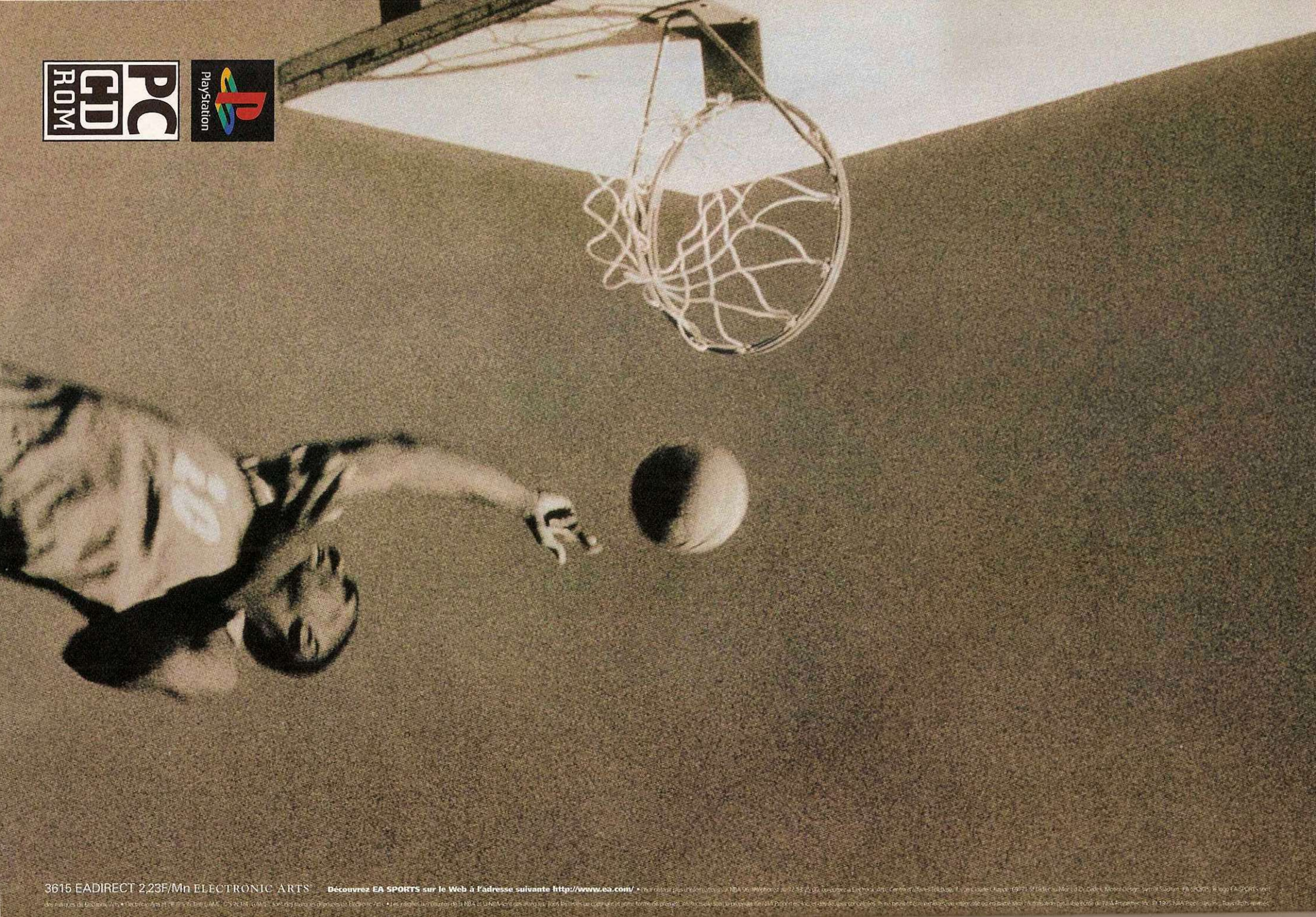
Adresse :

CP :

Ville :

Retournez ce coupon : Coktel Sierra
5, rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-la-Forêt
Cedex

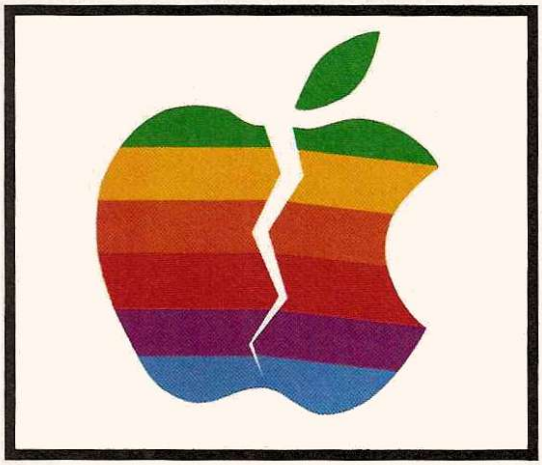
ES20305


PC CD ROM
PlayStation
3615 EADIRECT 2,23F/Mn ELECTRONIC ARTS
Découvrez EA SPORTS sur le Web à l'adresse suivante http://www.ea.com/

La NBA, toute la NBA, rien que la NBA. Envie de marquer quelques paniers? NBA Live '96 vous plonge en plein coeur de l'enfer de la NBA. Grâce à la technologie Virtual Stadium™, vous vivez tous les instants du match, les alley oop fulgurants, les dunks acrobatiques et les claquettes spectaculaires. Suivez toutes ces actions sous une multitude d'angles grâce aux rotations de caméra. La version 96 vous réserve de nouvelles options : vous pouvez créer et transférer vos joueurs pour donner naissance à une équipe invincible. Soyez toujours sur le qui-vive ! Tous les joueurs des 29 équipes de la NBA (plus ceux des équipes personnalisées et des Conférences) ne se font pas de cadeau. Vous voulez savoir ce qui vous attend ? Jetez un coup d'oeil aux stats. La désignation des joueurs en phase de performance vous indique quels sont les meilleurs marqueurs. Les diagrammes animés illustrent chaque mouvement et vous pouvez demander des changements de stratégie en cours de match. Lorsque les joueurs n'en finissent plus de marquer, grâce au tableau récapitulatif des tirs, vous savez en un clin d'oeil **qui mène la danse. NBA Live '96. Le basket de Nouvelle Génération.**

NEWS

La grande lessive



Nous sommes loin de l'enthousiasme du début des années 90. L'informatique grand publique subit elle aussi les aléas de la crise. Depuis fin 95, les rumeurs et annonces alarmantes se succèdent : Sega, Nintendo, 3DO, Atari... et même Apple ont passé des fêtes de fin d'année catastrophiques.

CELA FAIT maintenant près d'une vingtaine d'année que l'on nous le dit : c'est la crise ! Le problème vient surtout du fait que cela fait une vingtaine d'année que l'on nous dit aussi : courage, l'an prochain, c'est fini ! Quant on voit ce qui se passe actuellement dans le monde des jeux vidéo, réputé pourtant pour son dynamisme et sa croissance exceptionnelle, on peut s'inquiéter pour les autres industries !

Alors que Sega et Nintendo subissent le contrecoup de leur succès mondial, c'est surtout l'arrivée de la console PlayStation de Sony qui leur a porté un coup très dur, la Saturn de Sega n'ayant pas eu le succès escompté, tandis que Nintendo annonce un nouveau retard pour sa console « révolutionnaire », l'Ultra 64, prévue maintenant pour cet automne en Europe. 3DO doit vendre sa technologie M2 au plus offrant (Matsushita), tandis que Commodore, disparu au profit d'Amiga Technologies (racheté par Escom), essaye de se repositionner tant bien que mal. Seul Sony semble vraiment en pleine forme, avec une machine qui a le vent en poupe : la PlayStation. Pour les micros, les choses se compliquent aussi, Apple et IBM battant de l'aile, les consommateurs ne sachant plus à quel saint se vouer.

Fin d'une légende ?

Même si, le 8 février 1995, rien n'est encore officiellement annoncé, de nombreuses sources font état de la disparition d'Atari Corp., déjà en difficulté depuis quelques années. Pong, Pac-Man... Tous ces titres à l'origine du jeu vidéo, nous les devions à Atari. Après la disparition de sa gamme d'ordinateurs et l'échec de la Jaguar, première console 64 bits, malheureusement écrasée par la puissance de feu de Nintendo, Sega et Sony, Atari avait pourtant développé cette année une branche pour les jeux PC et la presse américaine fait même état de projets sur la console Sony PlayStation ! Il semblerait en tout cas à court terme, qu'Atari se concentre sur les États-Unis pour soutenir sa console Jaguar, un black-out total étant préconisé pour l'Europe. Plus récemment, des rumeurs persistantes font état du licenciement de Ted Hoff, le président, et d'une vingtaine de ses employés, certaines sources internes d'Atari faisant plutôt état de leur intégration à Atari Interactive, dédiée au développement de jeux pour PC. *A priori*, cette dernière filiale continue, avec plus d'une dizaines de produits annoncés avant la fin d'année. D'ici le prochain numéro, nous pourrons faire définitivement le point sur ce qui se passe exactement et de l'éventuel rachat de la société par un client éventuel.

Apple en difficulté

Depuis la mi-janvier, Apple défraie la chronique, les annonces et les bruits se succédant à un rythme endiablé. Depuis plusieurs mois déjà, des rumeurs faisaient état de tractations entre la firme de Cupertino et divers clients potentiels (IBM, Oracle, Sun Microsystems...) intéressés par le rachat de la compagnie. Suite aux chiffres annoncés en fin d'année, le mouvement s'accélère, l'action perd encore de la valeur et cette fois-ci (fin janvier), les choses sont officielles : Apple et Sun Microsystem négocient une éventuelle reprise. Le 9 février, les choses semblent s'être un peu tassée à ce niveau, Apple venant tout juste d'affirmer son désir de rester indépendant et de résister pour l'instant à l'OPA de Sun. Du coup, l'annonce du licenciement de Michael Spindler, le patron d'Apple n'est pas une surprise tout comme l'annonce d'un certain nombre de mesures stratégiques. Pour le remplacer, les actionnaires ont fait appel à Gilbert Amelio, patron de National Semiconductor. Ayant déjà une expérience dans le domaine (il a redressé en quatre ans sa compagnie d'électronique), son arrivée devrait se concrétiser par un certain nombre de décisions radicales, en commençant sûrement par une vague de licenciements, histoire d'assainir un peu la situation. Les affaires continuent cependant pour Apple, avec l'annonce d'une baisse des prix de 11 % sur la nouvelle gamme de Performa et de Powerbook, l'arrivée de tout plein de nouveaux jeux (Warcraft, Chaos Control, Alone in the Dark 3...) et un Macworld au mois de janvier qui s'est avéré comme excellent. ●

Merci la **PlayStation**

Psygnosis continue à un train d'enfer les adaptations de ses jeux PlayStation sur PC, avec deux jeux d'action 3D qui devraient sérieusement dépoter ! **Twisted Metal** vous place au volant de véhicules aussi différents qu'un blindé léger, un semi-remorque, un taxi ou une camionnette de glacier, pour des courses-poursuites ponctuées de tirs de missiles et de mitrailleuses lourdes dans les rues ou même les toits de Los Angeles. À venir aussi **Warhawk**, qui se rapproche quand à lui de Fury³, et Descent 2 avec un vaisseau armé jusqu'aux bout des tuyères et capable d'exécuter des manœuvres à 360°. Ça tourne sous Windows 95, c'est jouable en réseau, et on devrait les tester dans le prochain numéro. ●

Les voitures **au garage !**

*D'après le magazine **Distributique**, il s'est vendu en France l'année dernière plus de micro-ordinateurs que de voitures ! Prenant même l'ascendant sur l'électronique grand public (téléviseurs, chaînes Hi-Fi, etc.), la vente d'ordinateurs a connu une croissance de plus de 18 % contre à peine plus de 10 % en 94. Même les fameuses grèves de décembre ne sont pas parvenues à mettre un frein à cette tendance ! On ne sait si Windows 95 y est vraiment pour grand-chose, mais visiblement la micro-informatique s'impose maintenant comme un marché leader au niveau du grand public. Et c'est tant mieux pour nous !* ●

Brèves

❁ **Une fois encore,** Virtua Chess, **le programme d'échecs édité par la société Titus a remporté un nouveau tournoi, le 22ème Open International d'Echecs, opposant 900 participants et quatre programmes similaires** ❁ **Pour ses 10 ans,** la Cité des Sciences et de l'Industrie **lance toutes une série de nouvelles expositions originales, avec à la clef un CD-Rom basé sur les thèmes des expositions** ❁ Psygnosis **gardera finalement son nom, malgré son rachat depuis plus de deux ans par Sony** ❁ Mega Run Show 3, **est un salon belge qui se déroulera les 23 et 24 mars au Centre expo de Mouscron, en Belgique bien sûr. Au programme, des clubs, associations, des éditeurs, des revendeurs… pour tout ce qui touche aux jeux, à la PAO, à l'imagerie de synthèse… avec la collaboration du Cybercafé de Mouscron** ❁ Microsoft **lance une grande campagne anti-piratage, une fois de plus, visant cette fois-ci à combattre les copies illégales Dos, Windows… fournies sur des micros vendus par certains intégrateurs/ revendeurs, sans aucune licence. Avis aux nouveaux acheteurs…** ❁ **Vu que le mode campagne est quand même un peu buggé,** DID **sort en février un patch pour EF 2000 qui devrait grandement soulager les fans de cet excellent simulateur. Vous pourrez vous le procurer par disquette, en le téléchargeant sur leur site (http ://www.did.com/). On essayera aussi de le mettre sur notre CD du mois prochain.** ●

Sega **s'égare**

Ces temps-ci la division jeu de la célèbre firme japonaise fait feu de tous bois. D'un côté, Sega débarque en force sur le PC par le biais de la **Edge 3D**, *la carte accélératrice 3D de chez Diamond. La technologie de la Edge 3D et des consoles Saturn et Genesis étant très proches, une série d'adaptations tirant parti de la carte sont à prévoir, à commencer par* **Panzer Dragoon**, **Virtua Cop**, **Daytona USA** *et* **Bug** *! D'autres part, d'autres jeux directement adaptés pour Windows 95 sont à prévoir, et dans un premier temps* **Vector Man**, **Sonic Spinball**, **Sonic & Knuckles** *et d'autres encore, remis au goût du jour espérons-le…*
D'autre part, Sega cherche à s'implanter sur le marché juteux des jeux d'argent à Las Vegas, sous l'œil on ne peut plus critique des Américains, comme on pouvait s'en douter. En particulier, Sega développe actuellement un blackjack interactif avec croupier holographique ! Dommage, ça veut dire que vous n'aurez plus personne en face pour distribuer des baffes si ça vous énerve de perdre tout le temps… ●

Win95 attrape **son premier virus**

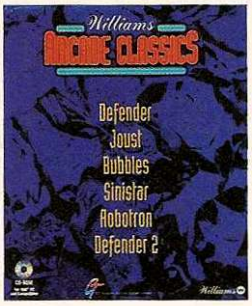
Ayant fait l'objet de critiques sévères lors de son lancement, la lacune de **Windows 95** en logiciel anti-virus semble revenir à l'ordre du jour avec la découverte du premier vrai virus 32 bits, donc dédié à Windows 95. « Boza » se loge dans les programmes et peut infecter jusqu'à trois nouveaux logiciels à chaque itération, heureusement sans causer de pertes pour vos données. Le virus s'identifie facilement quand la phrase suivante apparaît : « *The taste of fame just got tastier. Vlad does it again with the first Windows 95 virus, from the old school to the new, Visch of Vlad.* » Alors pour votre machine comme pour vous : protégez-vous ! Justement, **McAffee**, et bientôt **Norton**, sortent une mise à jour de leur programme anti-virus pour renvoyer Vlad dans ses Carpathes originelles une bonne fois pour toutes. ●

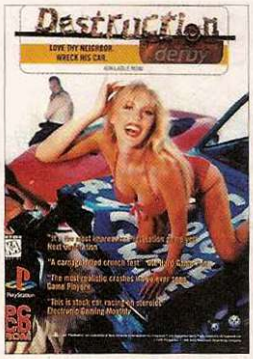
Économiseurs **gourmands**

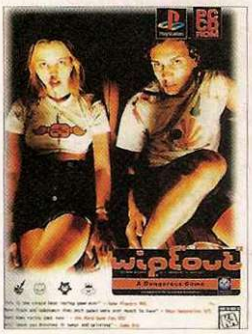
Virtual Encounter, un ensemble de screen savers en 3D, vous propose 50 minutes de spectacle en rendering, avec effet stéréoscopique pour peu que vous chaussiez un casque virtuel IO-Glasses ou Cybermaxx. Fonctionnant sous Windows 3.1 ou 95, les 23 scènes proposées tiennent quand même sur plus de 100 Mo, donc il vaut mieux bien les choisir au risque d'économiser votre écran aux dépends de votre disque dur ! ●

Exhumation

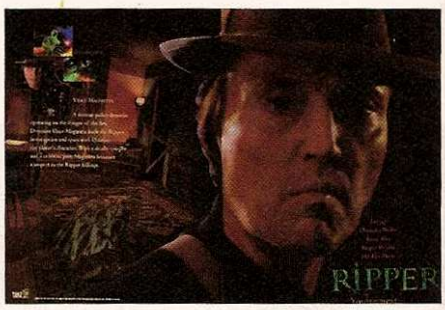
Avec **Arcade Classics**, *GT Interactive Software nous comble. Non, c'est vrai, cela faisait des années que nous attendions ça avec impatience. Certains d'entre nous se sont même engagés dans le métier de testeur dans l'espoir un peu fou qu'un jour ils seraient confrontés à ce soft « légendaire ». Pensez, une compilation de six « coin-op », dont* **Joust** *et* **Defender**, *datant de près d'une décennie, waouh ! En plus, comme le dit le dossier de presse, les répliques sous PC sont parfaitement fidèles aux moutures originales : « les graphismes, couleurs, musiques, options, bruitages et mêmes les bugs » (ils s'en vantent !). Bref, vous l'aurez compris, vous êtes en présence d'un ensemble de p'tits jeux vendu quand même aux environs de 240 F.* ●







Culture **pub**



Nos amis américains et anglo-saxons font toujours preuve de beaucoup d'imagination pour leur publicité, frisant parfois la correctionnelle. Voici (à droite) par exemple, la pub américaine pour **Earthworm Jim**, dans laquelle une jeune femme essaye de consoler son petit ami, qui a un peu trop joué avec son ver.

Pour Take 2, **Ripper** est lancé à grand coup de double pages, avec en tête d'affiche, des têtes bien connues du monde cinématographique. Chez Gametek, lorsque l'on ne sait pas trop communiquer sur un produit, une charmante jeune femme en nuisette suffit à attirer l'attention. Le rapport avec le produit ? Aucun bien entendu ! Vous me direz, Sony aussi fait dans le charme, avec des pubs pour **Destruction Derby** qui ne manquent pas d'attirer votre regard et frisent parfois le mauvais goût.

Dans un genre plutôt différent, Sierra a fait très fort dans le numéro de janvier 1996 de *Computer Gaming World* (c'est plus un magazine, c'est un catalogue de 370 pages !) avec une publicité de 12 pages successives. Toujours dans ce même numéro, Electronic Arts y va aussi de son tunnel de pub de 10 pages pour sa gamme E.A. Sports. ●

Le sanctuaire **de demain**

Sanctuary Woods, après **Buried in Time** et **l'Énigme de Maître Lu**, poursuit ses efforts dans le domaine du jeu d'aventure, avec dans un premier temps **Orion Burger**, un jeu d'aventure de type dessin animé, dans lequel le joueur devra prouver à une race extraterrestre que l'homo-sapiens est une espèce intelligente. De l'humour et des énigmes en perspective, pour une aventure au scénario dépouillé. Le produit suivant, outre **Lion**, (une simulation de… lion), sera **MetalWerks**, un jeu à la **Rapid Assault** ou **Quarantine 2**, dans lequel le joueur évoluera à bord d'un véhicule de sa fabrication dans des combats motorisés explosifs, à travers des zones en 3D texturée. L'originalité viendra de la possibilité de trouver de nombreuses pièces pour modifier son bolide, pour aboutir à des engins vraiment bizarres, dont on ne connaîtra pas vraiment le comportement ni les dangers. On pourra bien sûr affronter un autre adversaire via modem/réseau et des extensions sont déjà prévues, avec de nouvelles zones, de nouvelles pièces… donc de nouveaux véhicules. ●

MARINS d'eau douce

Sail 95 *est la toute dernière version de simulateur de l'America's Cup 1995, avec une réalisation de qualité. Élue comme la meilleure simulation de voilier de l'année (il faut dire que personnellement, je n'en connaît pas d'autres !), ce produit offre non seulement un véritable défie aux marins de tous bords, mais c'est aussi une excellente encyclopédie pour comprendre ce sport et l'importance de la météorologie. 3D texturée et multifenêtrage, voici qui devrait ravir les amateurs.* ●

LOST IN TOWN...
+ de 3 heures de séquences réelles
Plongez au cœur d'un polar bien réel, une descente en eaux troubles, un suspense à couper le souffle...
URBAN RUNNER
"Urban Runner, un thriller puissamment chargé en adrénaline"
Génération 4
CD-ROM Gratuit
Retrouvez Urban Runner dans le catalogue multimédia des jeux Sierra
Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent. Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez.
Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :
CP :
Retournez ce coupon à : Coktel-Sierra 5, rue Jeanne Braconnier 92366 Meudon-la-Forêt Cedex.
UR0405
SIERRA®

Sir Tech **Heretic**

Sir Tech poursuit dans le domaine des jeux de rôle, avec le troisième et dernier volet de la saga de rôle **Realms of Arkania**, basée sur les règles de l'Œil Noir. Conçu à l'origine par Attic Software, une société allemande, cette nouvelle aventure, **Shadows Over Riva**, semble fort logiquement la plus aboutie, tant au niveau de l'interface que pour la réalisation, enfin de qualités adéquates au marché. Très complet, ce produit offrira des dizaines d'heures de jeu, avec de nombreuses façons pour progresser dans l'aventure, que cela soit par les combats ou par les dialogues et la résolution d'énigmes.
Pour ce qui est de la gamme Wizardry, après presque trois ans d'absence, les fans de ce jeu de rôle pourront tout d'abord retrouver **Wizardry 7** dans une version améliorée, appelée fort logiquement **Wizardry Gold**. Puis, d'ici le printemps ils auront la joie de découvrir **Nemesis**, une nouvelle aventure fabuleuse, mêlant action et jeu de rôle, avec une interface et des graphismes complètement remis au goût du jour. Mais le plus important reste l'annonce de **Wizardry 8**, un produit complètement novateur qui est prévu pour 1997 ! Inutile de vous cacher que les développeurs préparent pour l'occasion quelques surprises de leur cru. En outre, Sir Tech est dorénavant un des sponsors officiels de l'équipe américaine de bobsleigh. Quel rapport avec la choucroute ? Aucun pour l'instant, mais sait-on jamais. ●

Dubo, dubon, **du bonbon !**

Incroyable, Haribo, le célèbre confiseur, va éditer un jeu d'aventure sur CD-Rom PC et Mac ! Il se nommera **Haribo's Quest** et, dans un style plutôt sucré, il risque d'en faire saliver plus d'un. Comme il s'agit quand même d'une opération vaguement autopromotionnelle, espérons quand même que le prix public ne sera pas trop salé. ●

Brèves ces

❁ Simon & Schuster a signé avec le célèbre écrivain Tom Clancy, auteur en particulier de *À la poursuite d'Octobre Rouge*, de *Jeux de Guerre* et de *Danger Immédiat*. Il travaille en collaboration avec le Dr Steve Pieczenik pour divers projets dont un jeu d'aventure sur CD-Rom ainsi qu'un autre projet faisant intervenir le personnage préféré de Clancy (interprété par Harrison Ford dans les films) : Jack Ryan ❁ Ziff-Davis, le géant de la presse anglaise, a été racheté par Softbank, une société japonaise déjà leader dans son pays avec la distribution de software pour la presse informatique, ayant aussi racheté le COMDEX ❁ Afterlife **serait le nom d'un prochain jeu de stratégie Windows de LucasArts, dans la lignée des** Populous, **les joueurs devant cette fois gérer le Paradis ou les Enfers ❁ Après l'annonce de** Magic The Gathering **chez Spectrum Holobyte, toujours prévu pour cet hiver, il serait aussi question d'un jeu d'aventure basé sur les célèbres cartes à collectionner de Wizard of the Coast. FASA a aussi annoncé un accord avec Paramount/ ABC/Spectrum Holobyte pour développer divers produits, basés sur les divers mondes créés par ce monstre dans le domaine des jeux de rôle et de plateaux... ❁ Philips devrait à nouveau entrer dans le monde du PC en tant que constructeur en 1996.** ●

Enfin un PC pour **les plus jeunes**

Ok, cela ne vous concerne peut-être pas trop, mais Didier, en bon père qu'il est, a absolument insisté pour parler du partenariat entre Compaq et Fisher Price, pour lancer les **Wonder Tools**, *une gamme de produit software et hardware destiné aux enfants. Nous avons pu ainsi découvrir un concept génial et adapté à la cible, avec dans un premier temps, le* **Wonder Tools Cruiser**, *une sorte de clavier se branchant sur le PC et comprenant un volant, une clef de contact, une manette de gaz, divers boutons et un joystick, pour évoluer intuitivement à travers les logiciels éducatifs. Le tout est bien sûr accompagné de logiciels éducatifs adéquats et il faudra encore attendre quelques mois pour voir débarquer ces périphériques pour une fois intelligemment pensés.* ●

Sierra **majoritaire**

Sierra-Coktel s'auto-consacre désormais dans un mensuel modestement intitulé *Multimédia News*. Car, en fait de produits multimédia, ce magazine n'aborde bien sûr que les produits « maison », au point de faire un « Top 10 » entièrement constitué de jeux Sierra. Vous pourrez acheter le premier numéro en magasin spécialisé, mais comme il est entièrement publicitaire, il vaut mieux que vous vous le fassiez offrir pour l'achat d'un jeu... Sierra, bien sûr. ●

Vivre **au virtuel**

Virtual Mall, *développé par NTT Data, est un concept de centre commercial virtuel qui semble destiner à un certain succès. En se connectant sur un réseau, l'utilisateur pourra visiter de nombreux endroits virtuels, dans un environnement en 3D, pour accéder à des services eux bien réels. Vous pourrez ainsi faire vos courses et voir par exemple les différents modèles de jeans disponibles, voir des photos, et pourquoi pas, des petites vidéos de présentations des modèles, pour finalement acheter un pantalon grâce à votre carte bleue. En repartant, vous pouvez passer à la banque pour faire un transfert, ou vous arrêter à la pizzeria du coin pour commander pour ce soir une délicieuse Quatre Saisons.* ●

DEVENEZ P.P.D.

JUSQU'AU SAMEDI 30 MARS 96

LES GUIGNOLS DE L'INFO

CANAL+

349F

LES GUIGNOLS DE L'INFO

VERSION CD-ROM MAC OU CD-ROM PC

CD ROM VERSION PC

...LE JEU !

TOUTE L'INTERACTIVITÉ MALTRAITÉE PAR LES GUIGNOLS DE L'INF

CANAL+ MULTIMEDIA

Pour connaître le magasin le plus proche composez le : 36 68 42 68 (2,23 F la mn).
Offre valable dans les hypermarchés Géant, Rallye, Univers et Rond Point (Grand Quevilly, Abbeville, Amiens).

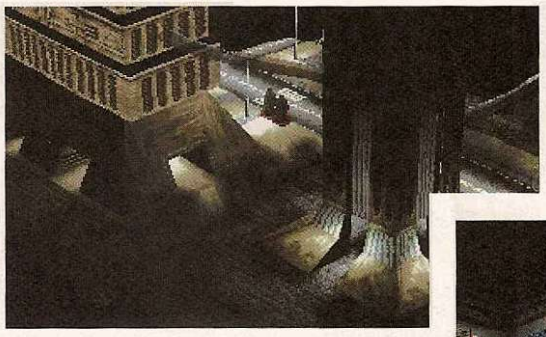
PRINTER CASINO FRANCE SNC RCS B 380 236 695 - 24, rue de la Monnat 42008 Saint-Etienne Cedex 2

Géant, j'ai envie

Brèves
ces

❁ **L'écrivain R.E. Feist reviendra en fin d'année avec son** Return To Krondor, **un jeu d'aventure développé par 7Th Level sur le monde de Midekemia, le premier épisode ayant été l'œuvre de Dynamix. Un produit réseau basé sur ce même monde serait aussi envisagé** ❁ **Sanctuary Woods a annoncé la signature d'un accord avec Morpheus Interactive, pour sortir des jeux d'arcade en 3D** ❁ **Thomson Consummer Electronics et Matsushita, en collaboration avec Warner Home Video, ont présenté le Digital Video Disc, pour une sortie des premiers lecteurs cet été aux États-Unis (pour environ 3000 F). 20th Century Fox et MCA supporteraient aussi ce standard, tout comme Lucasfilm's THX. Il faut dire que cette nouvelle technologie permettra en outre de mettre un film entier sur un seul CD. De leur côté, Philips et Sony lanceront leur Multimedia CD et Time Warner et Toshiba leur Super Density Disc, eux aussi supérieurs a priori à l'actuel Video Laser Disc** ❁ S-Zone **est une nouvelle extension pour** Sim City **et** Sim City 2000. **Sur les 800 villes présentes, 250 sont pour Sim City. Un prévisualiseur permet de les voir avant de les charger, tandis qu'un petit utilitaire permet de transformer les niveaux de** Sim City Classic **en des villes pour** Sim City 2000. ●

C'est la lutteeuuh **finaleeeuuuh !**



Syndicate Wars, la suite très attendue de Syndicate, est annoncée dorénavant pour le début du printemps, avec un jeu complètement remodelé. Alors que la Corporation a pris le pouvoir depuis près d'un siècle, une nouvelle guerre se prépare, les chips de contrôle de la population subissant un dysfonctionnement dont essaye de tirer parti une organisation criminelle de bikers et une nouvelle religion pas très catholique. Le jeu se déroule maintenant dans des décors en 3D beaucoup plus travaillée, avec une possibilité de rotation sur 360° ! La trentaine de villes concernées sont plus détaillées, avec des effets de lumière très réalistes, chaque élément étant surtout totalement interactif, comprenez destructible bien évidemment !
Vous pourrez même placer des miroirs ou des caméras pour visionner ce qui se passe sur le côté d'un building théoriquement hors de votre champ visuel. Avec une trentaine d'armes, dont pas mal de nouveautés, et surtout des scénarios qui évolueront en temps réel selon vos prouesses au sein d'une même mission, Syndicate Wars ne pourra que ravir les fans de stratégie/action. ●

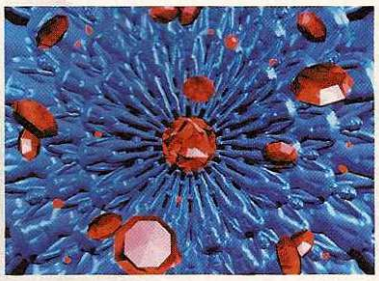
C'est bon MAIS c'est cher

Panasonic devrait bientôt lancer un produit tout nouveau, tout cher (env. 5 000 F HT !) : le **Dual LF-1004**. Cette unité interne pourra tout à la fois être utilisée comme lecteur CD-Rom 4X et faire office de lecteur optique (cartouche d'une capacité de 680 Mo, transfert jusqu'à 1 Mo/sec), les deux supports (CD-Rom et cartouche) transitant par le même tiroir motorisé. Quand on pense que les lecteurs CD-Rom 8X existent, que le prix des disques durs a considérablement chuté et qu'on peut trouver des graveurs CD-Rom pour moins de 7 000 F, on se dit que, quelque part, le succès commercial d'un tel produit n'est pas acquis d'avance. ●

Urbanisation **à la carte**

Sim City, ce soft (jadis) révolutionnaire, fait désormais l'objet d'une adaptation « jeu de cartes à jouer et à collectionner » éditée par Mayfair. Euh… à jouer surtout. Car s'il respecte parfaitement la philosophie du soft originel (expansion, criminalité, risques écologiques et désastres) tout en le transformant en jeu multijoueur, les cartes (photos) sont plutôt moches et ne mériteraient même pas d'être utilisées comme signets. ●

Un écran **déjanté**



Les économiseurs d'écrans deviennent incontournables sur PC, avec de plus en plus de produits originaux (cf. DogZ). Time Warner prépare pour très bientôt un produit de ce type nommé **Organic Arts**. *Basé sur un système évolutionniste alternatif, ce dernier associe images organiques et informatiques, dans une symbiose qui aboutira à des animations envoûtantes et originales. Offrant un mode stéréogramme, des mutations à chaque nouvelle utilisation, voici un produit qui plaira à tous les cyberfans ou aux curieux d'images de synthèse vivantes.* ●

IL VIENT DE SORTIR DU TOASTER

RENVERSANT : NON

S

UX DOS

...ns of ...s : Nouveau ...de plates-formes ...gée. Incarnez un ...re ou une superbe ...ure et déjouez les ...s d'un monde fantas-...! • ***PerOxyd*** : ...z la tête en essayant de ...re les différents niveaux ...e jeu mêlant action et straté-...Les graphismes sont à la hau-... du challenge proposé. ***Xmas Super Speed*** : Une course ...ble sous la neige, quoi de plus ...nt ? • ***Morphello*** : Découvrez le ...Othello au travers d'un jeu graphi-...ment excellent : les pièces changent de ...s sous vos yeux. • ***Mimi & the mites*** ...jeu de plate-formes très prenant.

S JEUX WINDOWS

Dogz : Adoptez un chiot pour votre PC ! Vous ...ez le voir évoluer et jouer avec lui avant de ...ter. • ***Diamco*** : Un jeu en français qui vous ...se de former des mots avec des lettres dispersées ...s un labyrinthe. • ***TrapPro*** : Pratiquez un sport ...ur micro : le ball-trap. • ***Comet*** : Des graphismes ...ilisés et des effets sonores pour une nouvelle et super-...ersion du jeu Astéroïds.

S UTILITAIRES

GammaCAD : Un très puissant logiciel de CAO qui permet de ...er des plans et des schémas techniques. • ***NeoBook*** : ...z des livres électroniques incluant des vidéos et du son. ***Cates Cartes*** : Collectionneurs de Télécartes, ce logiciel vous per-...ra de gérer votre passion. • ***ClinR*** : Réalisez vos jaquettes de ...tes audio ou de DAT facilement • ***Vmpeg*** : Visualisez les anima-...MPEG sous Windows • ***Fichiers MPEG*** : Des animations vidéo de ...e nature. • ***Inertia Player*** : Jouez vos fichiers sonores (MOD,S3M). ...programme qui occupe peu de place en mémoire. • ***Fichiers S3M*** : ...fichiers musicaux de bonne qualité • ***Fichiers MOD*** : Une sélection des ...leurs fichiers du genre.

OTECTION

PCVirus : Ne soyez pas démuni face aux attaques des virus informatiques.

S EDUCATIFS

Animated Memory Game : Exercez votre mémoire en rassemblant les différentes ...tions par paires. • ***Krazy Faces*** : Créez des portraits complètement fous avec ...ogiciel de dessin. • ***Aunt Annie's Craft*** : Un logiciel unique en son genre : diffé-...s modèles d'objets en papier sont disponibles, à vous de les réaliser. • ***Farnworth's ...Pack*** : Un ensemble d'éducatifs très bien réalisés et abordant différents domaines comme ...mémoire ou les mathématiques. • ***Tick-Tack-Toe*** : Ce jeu éducatif reprend les règles du ...ion, à la différence près qu'il est nécessaire de répondre à une question d'arithmétique ...pouvoir jouer.

MOI, JE LES AI TOUS !

LE TIEN T'ATTEND !

POUR L'AVOIR, C'EST PAS COMPLIQUE !
IL TE SUFFIT D'EN FAIRE LA DEMANDE PAR MINITEL SUR LE :

3617 JUKEBOX

5,57 F/TTC la minute

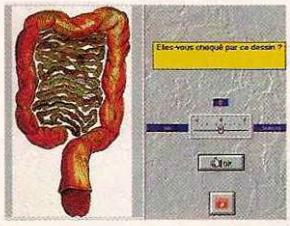
Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, vos disquettes ou CD-Rom pour PC. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en rance métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

Nouveau service : demandes beaucoup plus rapides !

Brèves ces

Intel a annoncé que les nouveaux chips Pentium 150 et 166 Mhz seraient disponibles très rapidement pour le grand public Victor-Maxx Technologies (constructeur du casque de VR CyberMaxx) et Steve Jackson Games ont annoncé pour cet été, à Chicago, le premier centre de Réalité Virtuelle, basé sur le célèbre jeu de plateau Car Wars. **Cette première salle, nommée pour l'instant Autoduel Arena offrira surtout la possibilité dans un futur proche, aux joueurs, de participer de chez eux à des duels virtuels via réseau. Enfin, un jeu sur CD-Rom est annoncé pour fin 1997 Blizzard, les auteurs de** Warcraft 1 & 2, **préparent pour ce printemps deux nouveaux produits multijoueur :** Pax Imperia 2 **et** Diablo. **Ce dernier, jeu de rôle/action en 3D isométrique serait jouable à 16 en même temps Après** DogZ **de PF Magic, c'est Berkeley System qui annonce la sortie de** Digital Pet, **un produit qui correspond littéralement à un animal familier virtuel pour Windows 95. Il vous guidera sur Internet (Newsgroup, Chat...), tiendra votre agenda, bloquera l'accès de votre PC ou de certains dossiers et surtout vous distraira avec des jeux, un économiseur d'écran...**

Sur le divan



Trimballez-vous un maousse complexe d'Œdipe ? Donnez-vous dans le sadique-oral ? Nourrissez-vous quelques complexes ? Ou êtes-vous tristement équilibré (mais c'est peu probable) ? Vous saurez tout grâce à **l'Explorateur d'Inconscient** *(The Killer Application) ! Vague état des lieux de votre inconscient, ce soft sera probablement très amusant à pratiquer en couple, genre « tu la sens, ma grosse pulsion. » Cela dit, il n'est finalement qu'une sorte de quizz psychanalytique. Impossible donc de raconter votre dernier rêve... vous savez, celui dans lequel vous « êtes » un curseur de souris et cliquez sans relâche sur toutes les icônes Windows 95.*

Bandes dessinées en Réseau

De son côté, VR1, un nouveau venu dans le monde ludique, vient tout juste de racheter Gemsoft, un développeur américain à l'origine de **Fighter Wing** (distribué en France par Merit Studios), un simulateur de vol réseau jouable à 16. Aucune annonce n'a pour l'instant été faite sur les prochains jeux, mise à part **Aces : The Battle For Air Superiority**, un nouveau simulateur de combats aériens jouables via Internet, mais vous pouvez par contre découvrir sur Internet (http ://www.vr1.com), **Tales Of the Arkive**, le premier épisode de la gamme Digital Comics. Ce lancement original d'une BD sur Internet, n'est que le premier volet de toute une série, VR1 cherchant à promouvoir de cette façon de nouveaux talents.

Memorex s'amuse

N-TK est le distributeur officiel de Memorex (le fabricant de disquette) pour sortir de nombreux produits courant 96. L'offensive commence aux États-Unis, avec une quinzaine de produits, plus en moyenne quatre produits par trimestre. Des jeux, mais aussi des éducatifs, des softs culturels... Du côté ludique, ce seront à la fois des compilations, des « budgets » et d'ici quelques temps des jeux originaux.

Les retardataires

On avait cru un moment que les choses s'arrangeaient mais une fois encore, les dates annoncées pour les sorties de produits ne cessent d'être changées et pas dans le bon sens. Ainsi, **Z** serait retardé au mieux jusqu'au printemps. **Lands Of Lore 2** a carrément été reporté au mois de septembre si tout va bien. Espérons tout de même que nous verrons ces produits avant Noël prochain ! Toujours chez Westwood, on travaille déjà très fort sur le jeu basé sur la licence Blade Runner, avec une sortie espérée pour Noël 96 ! Hélas, on ne croît plus vraiment au Père Noël. Pour **Wing Commander 4**, les retards se sont enfin soldés par une version finale (enfin, lorsque j'écris ces lignes, on vient tout juste de nous assurer, pour la 25ème fois depuis trois mois, que nous allions le recevoir d'ici la fin de la semaine). Pour **F1 Grand Prix 2**, chez Microprose, c'est toujours le flou absolu sur une date éventuelle de sortie. Chez Sierra aussi, **Red Baron 2** vient tout juste d'être décalé jusqu'à novembre 96, pour le plus grand désespoir de tous les fans du premier, mais au moins, ils ont eu l'intelligence de donner des dates assez vagues... **Heart of Darkness** enfin, la superproduction de chez Amazing Studios (É. Chahi, F. Savoir...) a elle aussi été décalée de quelques mois, mais le pire, pour nous, reste le nouveau retard de **Dungeon Keeper**, annoncé maintenant pour fin mars. Étant donné que tous les mois, il est retardé d'une trentaine de jours, on risque d'attendre encore longtemps ! Allez, pour finir de vous saper le moral, **Duke Nukem 3D** vient lui aussi d'être décalé au mois prochain, dans le meilleur des cas. Ils m'ont foutu le moral à zéro. Tient, pour leur faire les pieds, moi aussi, je vais rétrograder un peu et me coller sur la version shareware de Pac-Man ! Quoi qu'il en soit, la rédaction a décidé de ne plus vous parler des ces derniers jeux ou de vous en faire de nouvelles annonces avant d'avoir reçu les versions finales de ces produits.

À la poursuite des Toltèques

Du côté de chez Time Warner Interactive, on touche un peu à tout, avec un produit original qui sortira en mars en français sous le nom : **Le Trésor des Toltèques**. Ce jeu d'aventure, se déroulant dans un Far West du genre dessin animé, se classe d'emblée dans la lignée des jeux d'aventure à la LucasArts, avec une interface sous forme de verbes en bas de l'écran et un inventaire sous forme d'icônes. Annoncé comme très rigolo, il semble en tout cas assez original.

EVENEMENT...EVENEMENT...E

STOCK GAMES INVESTIT LE MONDE DU C.D. ROM

PETITS PRIX
CD ROM D'OCCASION
DISPONIBLES
EN BOUTIQUE

LES HITS

329F

DUKE NUKEN 3D

429F

DUNGEON KEEPER

369F

TFX EUROFIGHTER 2000

449F

WING COMMANDER 4

349F

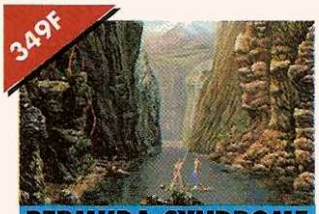
11th HOURS

369F

MAGIC CARPET 2

349F

FIFA 96

349F

BERMUDA SYNDROME

VENTE ET RACHAT
DE
JEUX D'OCCASION

CD ROM DE CHARMES DISPONIBLES
A LA BOUTIQUE
STOCK GAMES MONTPARNASSE

LES TITRES

7 th Guest	99,00	Police Quest Swat	399,00
Actua Soccer	349,00	Rebel Assault II	399,00
Aliens l'odyssé	399,00	Screamer	249,00
Ascendancy	399,00	Space Quest 6	369,00
Dig	399,00	Tilt	249,00
Fade to black	369,00	Time Gate	349,00
Fifa 96	349,00	Torrin's Passage	369,00
Fort Boyard	299,00	Ten Pack	299,00
Full throttle	399,00	Warcraft II	379,00
Hexxen	369,00	Guignols de l'info	399,00
MK 3	399,00	César II	329,00
PGA Tour 96	449,00	Stonekeep	449,00
Phantasmagoria	449,00	F1 Gd prix II	399,00
Destruction derby	349,00	Worms	299,00
Wipe out	449,00	The beast within	449,00

BON DE COMMANDE

LE BON DE COMMANDE PEUT ÊTRE REMPLI SUR PAPIER LIBRE

BON DE COMMANDE à retourner dans une de nos boutiques

Nom ..... Prénom .....

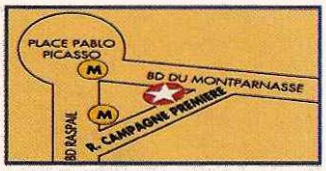
Adresse .....

Titres:	Qté	Prix

FRAIS DE PORT: 30F T.T.C) (CONTRE REMBOURSEMENT: 70F TTC) total

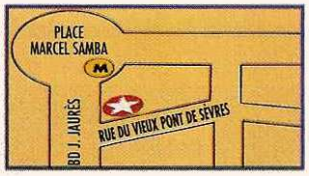
LES BOUTIQUES

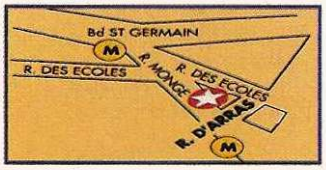
TOUS LES STOCK GAMES SONT OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10h30 à 19h00



STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
Tél : 43.22.46.48

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du vieux pont de Sèvres 92200 BOULOGNE
Tél : 46.21.19.92



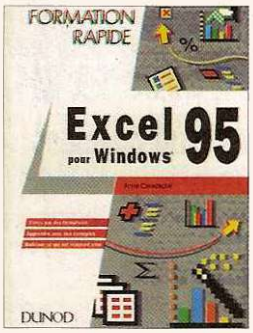


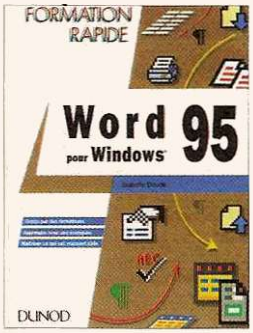
STOCK GAMES JUSSIEU
15, rue des Ecoles
75006 PARIS
Tél : 46.33.07.83

«DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - IMAGES NON CONTRACTUELLES - TARIFS VALABLES DU 29/01 AU 29/02/96»

Absolute Beginner

Cela pourrait s'appeler « Trucmuche pour les nuls » mais comme le brevet est déjà déposé, cela s'intitule **Formation rapide**. *Dunod édite cinq livrets d'apprentissage spécialement consacré aux versions Windows 95 de Word, Excel, PowerPoint et Works (env. 100 F pièce). Conçus par des formateurs, chacun d'eux vous entraîne dans une série d'exercices pratiques à la progressivité étudiée… mais sans jamais aller au-delà du raisonnable. Ainsi, par exemple, vous serez toujours incapable de réaliser des macros sous Excel 7 au terme de votre « apprentissage rapide », qu'elles soient grillées ou au vin blanc (warf, warf).* ●





Le filon s'épuise

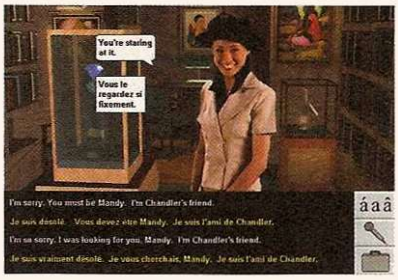
Signe d'un essoufflement du genre ? Maxis veut faire autre chose que des « Sim » et le prouve en sortant bientôt **Pinball 95**, un flipper à trois tableaux, et **The Mindwarp**, un jeu très speed qui ressemble beaucoup à un shoot'em up en 3D. À côté de ces deux softs « décalés », Maxis adapte quand même **SimIsle** sur Mac… on ne se refait pas. ●

Un F-16 en main

CH products, déjà connu pour sa gamme de joysticks Flightstick et Flightstick Pro, étoffe encore sa gamme avec une floppée de nouveaux bâtons de joie destinée à concurrencer le FLCS de chez Thrustmaster. Enfin ça, c'est nous qui l'avons déduit au fond de notre petite boîte à neurones… Bref, le **F-16 Flightstick** reste très basique, offrant les même possibilités que le l'ancien Flightstick Pro, le chapeau chinois en moins. Le F-16 Fighterstick s'annonce comme le haut de gamme en offrant 16 fonctions programmables tandis que le **F-16 Combatstick** offre un compromis entre les deux, pour ceux qui veulent faire genre pas vraiment pilote confirmé mais quand même un peu. En tout cas une chose est sure, les gauchers se retrouvent une fois de plus complètement délaissés (et je ne dis pas ça parce que…). ●

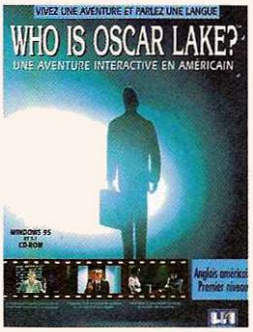
Hello Fox

la Fox Interactive, dépendant de la 20th Century Fox a révélé lors du CES ses prochains produits sur CD-Rom PC et Mac, avec dans un premier temps **The Simpsons Cartoon Studio**, un logiciel pour réaliser soi-même ses propres dessins animés avec les personnages et l'univers de la série télévisée. **Die Hard Trilogy**, est un jeu annoncé pour cet été, avec trois jeux différents, un par volet de la saga cinématographique. Ces jeux d'action reprennent globalement le déroulement de chacun des films, avec à chaque fois un produit *a priori* réussi, ce qui devrait ravir les fans de Bruce Willis et de ces films. Un peu plus tard en 1996, nous aurons droit à un jeu sur le film *Independence Day*, pour un jeu de combat aérien dans lequel le joueur devra repousser l'assaut d'aliens redoutables. Toujours pour fin 96, **The Simpsons : Virtual Springfield** sera une aventure au pays de Bart. Enfin, pour 97, est déjà annoncé **X-Files** (Aux Frontières du Réel chez nous), pour des enquêtes exclusives de Mulder et de Scully, avec des vidéos tournées spécialement pour l'occasion. **Aliens Vs Predator**, vous donnera l'occasion de découvrir un jeu d'action dans lequel vous pourrez entrer dans la peau d'un colon ou d'un Predator ou dans la carapace d'un Alien. **Planet of the Apes** vous fera retourner, tout comme le film, sur la planète des Singes, pour la survie de l'humanité. ●



L'anglais sans peine

Quand l'apprentissage d'une langue rejoint le jeu, cela donne un soft assez exceptionnel. **Who is Oscar Lake ?** (LPI) est un véritable jeu d'aventure qui vous plonge dans une enquête, passionnante et tout et tout… mais vous apprenez l'anglais. Ah, si toutes les oppositions entre l'agréable et le fastidieux, le bien et le mal, les œufs et les épinards, la femme et la belle-mère… pouvaient être dépassées aussi facilement ! ●



VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL 2,23 FF mn

Wial

HORAIRES D'APPEL — Lundi au Vendredi : 10 heures à 19 heures
Samedi : 10 heures à 15 heures

«FLASH SPECIAL»

Soyez **RAPIDEMENT** informé des dernières **NOUVEAUTÉS** en composant le :

36.68.42.52 2,23 FF mn
Code 990

IBM PC & COMPATIBLES

4 NETWORK S 3,5	VF 299
ADDIN 3,5	MF 219
ADDIM 3,5	VF 239
ION ULTRA - SSI - 3,5	249
NA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
CKHAWK 3,5	VF 299
S BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
T HULL HOCKEY 95 3,5	MF 345
DGE CHALLENGER	**MF 209**
LOS 3,5	MF 89
S MANIAC 3,5	MF 179
USATION 3,5	VF 169
RET DONJONS - SSI - 3,5	VF 289
LECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
UNIZATION 3,5	VF 199
MANCHE + ARMORED FIST 3,5	**MF 209**
SE OF ENCHANTIA 3,5	MF 145
LONES 3,5	MF 245
WN PATROL 3,5	VF 349
ENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
LA V. 3,5	MF 175
CENT 3,5	MF 275
ROIT 3,5	VF 349
FIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
AMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
AMWEB 3,5	MF 145
A SIEGE 3,5	VF 229
OPEAN CHAMPIONSHIP 92 3,5	MF 109
SIVE ACTION 3,5	MF 275
DS OF GLORY 3,5	**VF 199**
T ENCOUNTER 3,5	VF 279
MULA 1 GRAND PRIX	MF 179
EAT NAVAL BATTLES II 3,5	**MF 189**
EAT NAVAL BATTLES + DATA 3,5	**169**
PPOON 5,25	MF 79
EN (HERETIC 2) 3,5	MF 329
ED GUNS 3,5	MF 89
MA II -WIRACOCHA- 3,5	VF 129
ERIT THE EARTH 3,5	159
M CROSS 3,5	129
ER SQUAD 5,25	MF 149
URE DE LA JUNGLE 3,5	VF 199
E BIG ADVENTURE 3,5	VF 335
ASARTS HEROES 3,5	VF 299
IC CARPET 3,5	VF 319
HT & MAGIC III 3,5	VF 169
HT & MAGIC IV 3,5	VF 169
HT & MAGIC V 3,5	VF 169
AR TRACK PACK 3,5	MF 185
FALDO GOLF 3,5	MF 169
TRICIANS 3,5	**VF 149**
GOLF PLUS 5,25	MF 69
TE FOOTBALL 3,5	MF 169
ER MANAGER II 3,5	VF 279
ECT NOMAD 3,5	MF 229
ANTINE 3,5	VF 275
LEY 3,5	VF 189
CH FOR THE SKIES 3,5	139
HELL 3,5	MF 319
RN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
RN TO ZORK 3,5	**MF 89**
NION 3,5	VF 99
E OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
NSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
ION 3,5	MF 219
ER CUP 3,5	MF 119
ISH OPEN 3,5	VF 259
ADOWCASTER 3,5	**MF 89**
LOCK HOLMES 5,25	MF 65
ITY 2000 KIT URBAIN 3,5	VF 169
CLASSICS I. 3,5	MF 309
E QUEST IV 5,25	VF 99
ONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	**VF 199**
T ISLAND 3,5	VF 139
AR 2050 3,5	MF 179
ER KARTS 3,5	MF 269
EM SHOCK 3,5	VF 279
RICE 3,5	VF 99
RE OF WAR 5,25	MF 79
FIGHTER 3,5	VF 285
ER ASSAULT	MF 279
PORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
NTER OLYMPICS 3,5	VF 225
RLD 3,5	MF 135
F 3,5	**89**
DMS 3,5	**VF 229**
- TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
NG 3,5	MF 239
LIN 3,5	295

CD ROM PC

5-14 FLEET D. + WINGS OF GLORY	MF 299
DETRA PINBALL	MF 325
1 ANNIVERSAIRE	189
NETWORKS	VF 309
COLLECTION -SIERRA-	MF 259
OSS THE RHINE	MF 349

CD ROM PC

ACTION SOCCER	VF 289
ACTUA SOCCER	VF 299
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
AIR POWER	VF 349
AIR POWER + TAPIS SOURIS	**149**
ALBION	**TEL**
ALIENS -A COMIC BOOK ADVENTURE-*	**VF 365**
ALIEN ODYSSEY	**VF 285**
ALIEN VIRUS	**TEL**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	**MF 109**
ALLIED GENERAL -WIN-	**MF 349**
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 319
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
ANGEL DEVOID*	**VF 349**
ANVIL OF DAWN	**MF 309**
APACHE LONGBOW	**VF 289**
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	MF 399
ARENA 2 -DAGGERFALL-	**TEL**
ARMORED FIST	MF 249
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	**TEL**
ATTACK STACK (9 CD)	269
BATTLE BUGS	VF 219
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE	MF 119
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERMUDA SYNDROME *	**VF 369**
BIG RED RACING	TEL
BIOFORGE	VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	MF 199
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BRAIN DEAD 13	**VF 299**
BREAKTHRU	**MF 129**
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	299
BURIED IN TIME	VF 299
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	VF 319
CANNON FODDER II	VF 129
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	VF 309
CASINO DE LUXE	MF 289
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 149
CHAOS CONTROL	**VF 289**
CHAOS ENGINE	MF 195
CIVILIZATION II	**TEL**
CIVNET	**VF 309**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER	VF 359
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	**TEL**
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 229
CONGO*	**VF 329**
CONQUEROR A.D. 1086	**VF 329**
CONQUEST OF THE NEW WORLD	**TEL**
CONSPIRACY	VF 99
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	179
CRUSADE *	**VF 349**
CRUSADER : NO REMORSE	VF 359
CYBERIA	269
CYBER JUDAS	**TEL**
CYBERMAGE	MF 389
CYBER SPEED	VF 349
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 99
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	VF 159
DAWN PATROL	MF 129
DEFCON 5	**TEL**
DELTA V	**MF 139**
DESCENT	MF 279
DESCENT II	**TEL**
DESERT STRIKE	169
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS EX MACHINA*	**VF 299**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DOOM II	**VF 359**
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 189
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	MF 149
DUKE NUKEM 3D*	**VF 299**
DUNGEON KEEPER *	**VF 419**
DUNGEON MASTER II	VF 399
DUST -WIN-	**TEL**
EARTHSIEGE	159
EARTHSIEGE II -WIN 95-	**TEL**
EARTH WORM JIM 1 + 2*	**MF 299**
EARTH WORM JIM -WIN 95-	MF 279
ECSTATICA	MF 179
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349

CD ROM PC

EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	**129**
EXTREME PINBALL	VF 285
F1 GRAND PRIX II*	**VF 349**
FADE TO BLACK	VF 375
FATAL RACING	MF 289
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIFA SOCCER 96	VF 349
FIGHTER DUEL	MF 299
FIGHTER WING	MF 319
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	**MF 299**
FLIGHTSHOP *	**MF 349**
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	MF 159
FLIGHT UNLIMITED	VF 299
FOOTBALL LTD.*	**VF 299**
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD	VF 299
FRANKENSTEIN	VF 399
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	VF 379
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT II*	**VF 399**
GADGET -WINDOWS-	335
GENE WARS	**TEL**
GENDER WARS	**TEL**
GOBLINS	MF 259
GOBLINS 3	**VF 129**
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 199
GRAND PRIX MANAGER	VF 345
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES 4	**349**
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HARD BALL 4	299
HARD BALL 5	349
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	**VF 359**
HEIMDALL II	VF 149
HELL	VF 379
HELLFIRE ZONE	MF 219
HERETIC SHADOW	**TEL**
HEROES OF MIGHT & MAGIC	**VF 339**
HEXEN (HERETIC 2)	**MF 299**
HEXEN DEATH	**TEL**
HI-OCTANE	VF 369
ICE & FIRE	**TEL**
INDIANA JONES IV	VF 159
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	**MF 269**
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JET FIGHTER III	TEL
JET SKI RAGE	TEL
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	149
JUMP RAVEN	MF 299
JUNGLE STRIKE	MF 179
KINGDOM OF MAGIC	**TEL**
KING'S QUEST VI	**MF 129**
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR*	**VF 349**
LABYRINTH OF TIME	MF 129
LANDS OF LORE	MF 129
LASER MATCH RACING	**TEL**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LEMMINGS 3D	MF 349
LES GUIGNOLS DE L'INFO	**VF 365**
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LOCUS	**MF 309**
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 339
LOST EDEN	VF 249
LOST IN TIME 1 + 2	**VF 129**
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON	139
MACHIAVELLI THE PRINCE	**MF 175**
MADDEN NFL 96	**TEL**
MAGIC CARPET 2	VF 369
MANTIS	MF 399
MARCO POLO	VF 289
MARINE FIGHTERS -DATA-	VF 209
MASTER PIECE COLLECTION -SSI-	299
MASTER OF MAGIC	VF 309
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	**MF 199**
MEGA RACE	MF 139

CD ROM PC

MEGARACE II	**TEL**
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 119
MILE HIGH CLUB (8 CD)	359
MISSION CRITICAL*	**MF 329**
MONKEY ISLAND 2	VF 159
MONOPOLY	VF 289
MORTAL COIL	MF 269
MORTAL KOMBAT 3	**MF 299**
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
MYTHES ET LEGENDES	VF 279
NASCAR TRACK PACK	MF 189
NAVY STRIKE	MF 289
NBA JAM	MF 339
NBA LIVE 96	**MF 299**
NEED FOR SPEED	MF 349
NHL HOCKEY	MF 109
NHL HOCKEY 96	MF 389
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	VF 129
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	239
OVERLORD	VF 139
PACIFIC ISLAND	MF 149
PANZER GENERAL II -WIN-	**MF 349**
PERFECT GENERAL II	MF 329
PERFECT PINBALL	MF 179
PGA 486 + FIFA SOCCER + F1 GRAND PRIX	MF 299
PHANTASMAGORIA	VF 439
PHANTASY FEST COMPILATION	189
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PINBALL ILLUSIONS	MF 265
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST SWAT	MF 385
POOL CHAMPION	**TEL**
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	**VF 299**
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PRIMAL RAGE	**MF 169**
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	MF 119
PROJECT NOMAD	MF 239
PRO PINBALL - THE WEB	MF 279
PSYCHIC DETECTIVE	**TEL**
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 299
QUARANTINE	VF 269
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVENLOFT	169
RAVEN PROJECT	**MF 279**
RAYMAN	VF 299
REBEL ASSAULT	VF 199
REBEL ASSAULT 2	MF 365
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST*	VF 369
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 149
RIDDLE OF MASTER LU	VF 329
ROAD WARRIOR	**MF 139**
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M	**TEL**
SAM & MAX	**VF 159**
SCREAMER	MF 259
SEA LEGENDS	**VF 289**
SECRET MISSION	**TEL**
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 159
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 289
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	VF 299
SHANGAI -GRANDS MOMENTS-	**VF 359**
SHANNARA	**MF 329**
SHELLSHOCK	**TEL**
SHIVERS	**VF 349**
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 269
SILENT HUNTER	**TEL**
SILENT STEEL	VF 319
SIM CITY 2000 -COLLECTION-	VF 359
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIM ISLE*	**VF 335**
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	VF 299
SIM TOWER*	**VF 329**
SLIPSTREAM 5000	MF 239
SPACE BUCK -WIN-	**TEL**
SPACE HULK	MF 109
SPACE QUEST 6	VF 345
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289
STARDUST SUPER EDITION	MF 139
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	VF 129

CD ROM PC

STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STEEL PANTHERS	VF 339
STONEKEEP	MF 449
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 279
STRIP POKER PRO	VF 259
SUKHOI SU-27 FLANKER*	**VF 359**
SUPER KARTS	VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 139
SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
TANK COMMANDER	VF 329
TERMINAL VELOCITY	**229**
TERMINATOR -THE FUTUR SHOCK-*	**MF 339**
TERRA NOVA	**TEL**
TEKWAR	**MF 299**
TFX EUROFIGHTER 2000	VF 319
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	VF 359
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DARKEYE*	**VF 369**
THE DIG	**VF 375**
THEIR FINEST HOUR	MF 159
THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	VF 329
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	**149**
THIS MEANS WAR	**309**
THORIN'S PASSAGE	VF 359
THUNDERSCAPE -SSI-	**VF 349**
TIE FIGHTER COLLECTION	MF 349
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 329
TILT	MF 259
TOP GUN*	**MF 349**
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
UNDER A KILLING MOON	VF 219
UNIVERSE	MF 119
URBAN RUNNER -LOST IN TOWN-*	**VF 399**
US NAVY FIGHTER GOLD	VF 429
VIRTUA CHESS	**VF 299**
VIRTUAL CHESS -WIN 95-	VF 309
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	VF 289
VIRTUAL POOL	MF 349
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	MF 249
WACKY WHEELS	**119**
WARCRAFT	MF 349
WARCRAFT II	MF 349
WARGAME COLLECTION -SSI-	**299**
WARHAMMER *	**MF 359**
WARRIORS	VF 299
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE	**TEL**
WETLANDS	**MF 259**
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER 4*	**VF 449**
WING NUTS	**TEL**
WIPE OUT	MF 299
WITCHAVEN	MF 299
WOLF	VF 249
WORMS	VF 279
WRESTLE MANIA	**TEL**
X.COM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	**VF 299**
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZONE RAIDERS	VF 289
ZOOP	MF 239
ZORRO	MF 259

EDUCATIFS ET CULTURELS

10 ANS DE FORMULE 1 AYRTON CD PC	259
ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
AVENTURES EN SAFARI CD PC MAC	249
CEZANNE CD PC MAC	359
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	**249**
EN COMPAGNIE DES BALEINES CD PC	279
EXPEDITION AMAZONE HYBRIDE CD PC	279
GALILEE CD PC	319
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI CD PC MAC	319
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES ANNEES MITTERAND CD PC	**259**
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319

EDUCATIFS ET CULTURELS

LES STARS DU LOUVRE CD PC MAC	279
LE TRESOR DE SAN DIEGO HYBRIDE CD PC	279
MON PREMIER DICTIONNAIRE CD PC	425
PARIS CD PC	299
REMBRANDT CD PC	329
REQUINS ! CD PC	279
RODIN CD PC MAC	335
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VAN GOGH CD PC	299
VERMEER CD PC	329
L'ECOLE BUISSONNIERE -WINDOWS- :	
• AU PAYS DES REVES CD PC	259
• DANS LE TEMPS CD PC	259
• DANS L'ESPACE CD PC	259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	**439**
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	**259**
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	**169**
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE FLIGHT CONTROL + COMANCHE	VF 689
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2 -THRUSTMASTER-	**1149**
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
SKORG WAVE UPGRADE	999
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	999
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	279

AMIGA

1869 A1200	MF 85
ALADDIN A1200	**VF 129**
ALIEN BREED 3D A1200	**MF 249**
ALIEN BREED TOWER ASSAULT A1200	**MF 129**
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	MF 69
BENEFACTOR	**MF 59**
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 109
BLASTAR	MF 199
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BUBBA 'N' STIX	MF 59
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE A1200	VF 279
CRASH DUMMIES	MF 159
DAWN PATROL	315
DESERT STRIKE	129
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
ELFMANIA	**MF 89**
FIFA SOCCER A1200	**VF 139**
FOX COLLECTION	MF 99
GUNBOAT	129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HIRED GUNS	**MF 59**
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
JAMES POND III A1200	**MF 59**
JUMP COLLECTION	MF 99
K240	MF 139
KICK OFF III A 1200	VF 285
LE ROI LION A1200	**VF 135**
MAGIC BOY	MF 189
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
MR NUTZ	MF 99
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PAPERBOY 2	MF 99
PATRICIAN	VF 99
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POWERMONGER	149
REACH FOR THE SKIES	135
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 59
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SENSIBLE WORLD OF SOCCER*	**VF 239**
SIM LIFE (1,5 MB)	MF 65
SIM LIFE AT200-4000	MF 75
SOCCER KID	139
SPERIS LEGACY A1200	**239**
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPERSKIDMARKS	**129**
THEME PARK A1200	**VF 139**
TOTAL CARNAGE	**MF 49**
WAXWORKS	**VF 89**
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
X-MAS LEMMINGS 94	MF 55
ZOOL II	MF 99

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE À LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 30 F	
		Total	

FRAIS DE PORT — **France : 30 F → Livraison 24/48 h**

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

Nom.....

Adresse .....

.....Tél : .....

Code postal.....Ville .....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

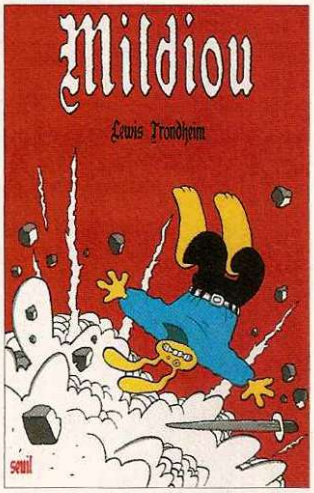
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration :...../..... Signature obligatoire .....

*Ou commande sur papier libre

GEN 4 03/96

Mâtin, quelle BD !



Du début à la fin de cet album exceptionnel, un lapin zen et philosophe se fait poursuivre par un renard machiavélique. Alors d'accord, question intrigue de base, cela peut paraître un peu court. Mais avec un œuf, Lewis Trondheim vous fait un bœuf. Une succession de vignettes quasi cinématographique avec changement de plans, plongées, contre-plongées et arrêt sur image, le tout restant d'une lisibilité exceptionnelle (on a presque envie de dire « fluide ») ; un graphisme noir et blanc original, dépouillé et incroyablement « vivant » ; des situations et dialogues forts en humour… Vous avez avec *Mildiou* (Le Seuil) un condensé de créativité et de génie « Bédéesque ». Indispensable. ●

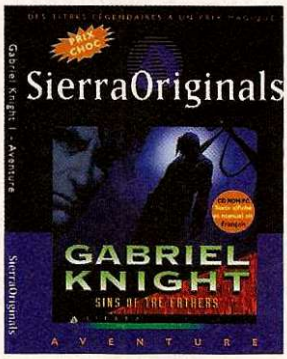
Microolique

On vous avait déjà parlé du CD-Rom **Cave à Vin Gault et Millau**, Personal Soft y ajoute aujourd'hui un gadget dont sauront se passer tous les amateurs de bon vin : trois bouteilles de Cabernet d'Anjou 1994. Le tout pour environ 300 F. Nous précisons que ce « kit » sera vendu dans le rayon multimédia/informatique et non dans la partie « vins et spiritueux » de votre hypermarché. Cela se comprend, un individu normal, sans PC, lâcherait difficilement près de 300 balles pour un vin moyen et un sous-verre argenté. ●

Brèves

❁ **Devant l'argument selon lequel le dialogue désincarné d'Internet nuirait au « vrai dialogue », Vinton Cerf, l'un des papas du Net, rétorque que « *le réseau crée, au contraire, le besoin de davantage d'interaction avec les autres, parce que vous souhaitez voir, physiquement les gens que vous avez rencontrés sur Internet* » (Le Monde, 03/01/96). Nous sommes d'accord, on pense en particulier à Wanda, Vampirella, Dianella, et cætera ❁ Dans la gamme SierraOriginals (environ 100 F le soft), on attend toujours** BattleBugs, **un wargame délirant entre insectes rampants et volants… toute ressemblance avec l'armée serait, bien sûr, purement fortuite ❁ Avec l'Emporium, Jeux Video's inaugure un nouveau concept : la location de salles vidéo « pour vos fêtes, anniversaires, réceptions, soirées branchées ou sophistiquées ». Donc, si face à une borne d'arcade, vous êtes du genre à hurler « p…, cette sous-raclure m'a encore bourriné la tronche ! » plutôt que d'être enclin à murmurer « diantre, ce mécréant m'a durement rudoyé », bref, si vous n'êtes pas assez « sophistiqué », passez votre chemin.** ●

Dernières étrennes



Ok, il vous reste un peu d'argent, mais pas assez pour acheter un jeu complet à 400 F ? Pourquoi ne pas tabler sur un bon vieux classique à moins de 100 F.
Chez Sierra, **Gabriel Knight, Detroit** *et* **The Even More Incredible Machine** *sont disponible en VF. dans la collection SierraOriginals.* ●

Rencontres

■ L'École Nationale Supérieure de Physique de Strasbourg fête ses 25 ans, avec du 22 au 24 mars, le « Week-End Hitech », une manifestation gratuite sur 2 000 m² (Pole API, Bd S. Brandt, 67400 Illkirch). Pour tout renseignement, appelez le 88 65 50 01 (ou allez sur http ://sneezy.u-strasbg.fr). Vous y découvrirez Internet, des casques de VR, des hologrammes, des projets de robotique, des produits ludiques…

■ L'Electronic Entertainment Expo, l'E3 si vous préférez, qui se déroulera du 16 au 18 mai 1996 à Los Angeles (Convention Center), sera le plus grand salon américain dédié au multimédia et aux jeux vidéo. Déjà immense l'an dernier, les organisateurs annoncent une participation en progression de 30 à 40 %, à quatre mois de cet événement ! Comptez sur nous pour vous préparer un reportage exceptionnel. ●

Sierra fait de la boulimie

Après avoir repris Software Sorcery et ses deux prochains titres, **Fast Attack** et **Conquerror AD 1086**, c'est Papyrus, les développeurs d'**Indy Car 2** et de **Nascar Racing** qui ont été repris par Sierra, prouvant si vous ne l'aviez pas compris son désir de toucher un peu à tous les genres. ●

Quotidiennologie appliquée

Tronchet, qui officie régulièrement dans Fluide Glacial avec l'excellent Jean-Claude Tergal sort aujourd'hui un album BD intitulé *Les bons trucs de Raymond* (Glénat), un guide pratique de la vie quotidienne qui devrait vous séduire par son approche thématique. De « Charentaises » à « Sécurité Sociale » en passant par « salle de bains », tout ce que vous devez savoir pour devenir un homme moderne… ou presque. ●

NETinfo

France Telecom a enfin annoncé des mesures destinées aux utilisateurs d'Internet pour offrir des tarifs adaptés des connexions continues. à partir du 15 mars, l'utilisation d'un 36 01 13 13 autorisera des connections au même tarif (communication locale), quel que soit votre lieu d'appel, soit entre 8 et 25 centimes la minute, selon l'heure. Divers autres services seront mis en place pour faciliter et favoriser le développement d'Internet. ●

NTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 _ Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
011 PARIS - M° Voltaire
: (1) 48 05 42 88
: (1) 48 05 50 67

NOUVELLE ADRESSE
PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

ESPACE 3 games

CD-ROM PC

OSS THE RHINE	349 F
TUA SOCCER	299 F
N ODYSSEE	299 F
NE 1 + 2 + 3	329 F
CHE LONGBOW	369 F
ENDANCY	349 F
AULT RIGS	349 F
TLE ISLE 3	349 F
MAN FOR EVER	299 F
SAR 2	329 F
LISATION NETWORK	TEL
ONIZATION	329 F
MMAND AND CONQUER	349 F
PILATION :	
FA + GRAND PRIX + PGA 486	269 F
MONDE DES AFFAIRES + THEME PARK	
TRANSPORT TYCOON	299 F
NG OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER	269 F
USADER NO REMORSE	249 F
ERMAGE	369 F
STRUCTION DERBY	339 F
DELUS ENCOUNTER	329 F
DLY SKY	289 F
THWORM JIM1&2	299 F
REME PINBALL	349 F
DE TO BLACK	249 F
AL RACING	329 F
SOCCER 96	369 F
GHT UNLIMITED	349 F
T BOYARD	299 F
L THROTTLE(VF)	369 F
ND PRIX 2	TEL
RT OF DARKNESS	349 F
OES OF MIGHTLAND MAGIC	349 F
EN(ERETIC 2)	329 F
AND FIRE	289 F
Y CAR 2	249 F
IGME DE MAITRE LU	389 F
LOUVRE	299 F
S GUIGNOLS DE L'INFO	389 F
D OF MIDNIGHT 3	349 F
T EDEN	239 F
GIC CARPET 2	249 F
CHWARRIOR 2	369 F
GAMAN X	249 F
SION CRITICAL	299 F
RTAL KOMBAT 3	329 F
ST (VF)	389 F
A JAMTE	299 F

NBA LIVE 96	349 F
NEED FOR SPEED	349 F
NHL 96	349 F
NIGHT TRAP	349 F
PGA TOUR GOLF 96	349 F
PHANTASMAGORIA	429 F
PLAYER MANAGER 2	289 F
PSYCHIC DETECTIVE	349 F
RAYMAN	329 F
REBEL ASSAULT 2	349 F
RED GHOST	369 F
REVOLUTION X	299 F
ROAD WARRIOR	299 F
RUGBY WORLD CUP	289 F
SCREAMER	249 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	299 F
SHANNARA	349 F
SHOCK WAVE ASSAULT	369 F
SIMON 2 LE SORCIER	369 F
SIM TOWER	269 F
SIM TOWN	269 F
STAR TRECK	349 F
SUPER KART	239 F
SUPER STREET FIGHTER2 PAD	249 F
TEAM FIGHTER COLLECTOR	369 F
TERMINATOR	349 F
TFX EF 2000	329 F
THE 11TH HOUR	329 F
THE CIVIL WAR	349 F
THE DIG	339 F
THEME PARK	299 F
THUNDER HAWK 2	349 F
TILT	249 F
TIME GATE LE SECRET DES TEMPLIERS	329 F
TOP GUN	349 F
TRANSPORT TYCOON DE LUXE	299 F
VIRTUA KART	289 F
VIRTUAL POOL	369 F
VODOOLOUNGE	249 F
WARECRAFT 2	349 F
WEREWOLF VS COMMANCHE	369 F
WING COMMANDER 4	399 F
WING OF GLORY	299 F
WIPE OUT	299 F
WITCH AVEN	299 F
WORMS	269 F
WRESTLEMANLA	349 F
X WING COLLECTOR	339 F

PROMO

7 TH GUEST	99 F
BRUTAL	99 F
BUREAU 13	99 F
CANNON FODDER 2	99 F
COMPLETE ULTIMA 7	99 F
CONSPIRACY	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	129 F
FIFA SOCCER	99 F
FIRST ENCOUNTER	99 F
GRAND PRIX	149 F
HAND OF FATE	99 F
HELL	99 F
INCA 2	149 F
INDY CAR RACING	99 F
JURASSIC PARK	99 F
KASPAROV/BRIDGE	99 F
KIDS ON SITE	99 F
KIRANDIA 3	99 F
LABYRINTH	99 F
LANDS OF LORE	99 F
LOOM	99 F
LOST IN TIME	99 F
MEGARACE	99 F
MICKAEL JORDAN	99 F
NHL HOCKEY	99 F
NOCTROPOLIS	99 F
PRIVATEER	99 F
QUARANTINE	99 F
REBEL ASSAULT	149 F
SHADOWCASTER	99 F
SIM CITY	99 F
SLAM CITY	99 F
SPACE HULK	99 F
SPACE QUEST4	99 F
STAR CRUSADER	99 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STRIKE COMMANDER	99 F
SUPER STREET FIGHTER 2	99 F
SYNDICATE PLUS	99 F
TURICAN 2	99 F
UNDER A KILLING MOON	199 F
UNDER WORD 1 & 2	99 F
WING ARMADA	99 F
WING COMMANDER II	99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22 Fax : 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
ais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : .....Téléphone : .....Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement + 35 Frs ❑ Carte bleue N°.....
es chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC Date de validité : ..... / .....
outes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

GEN 4 03/96

Les gadgets **de 96**

Parlez à votre micro

La grande mode est en effet aux outils de communication vocaux, que ce soit directement avec votre machine pour lui donner des ordres ; via Internet ou réseau pour dialoguer à distance et interpeller vos adversaires en temps réel. **Andrea Anti-Noise** est un ensemble casque/micro, qui possède un système pour atténuer les bruits d'ambiance, ce qui améliore sensiblement la qualité des communications. ●

Ils zon pété un plomb

Dans la profusion de nouveaux contrôleurs de jeu pour PC et Macintosh, le **Zon** est apparu comme l'un des plus original, puisqu'il détecte les mouvements du joueur et les transforment en ordres tels que : aller à droite, tirer, etc. Annoncé à moins de 100 dollars pour cet été, on peut se poser des questions sur la santé mentale de ses concepteurs… Déjà, avec un casque virtuel, on fait figure d'échappés de Saint-Anne aux regards de nos proches, mais là, qu'est-ce qu'ils vont s'imaginer à nous voir devant notre écran d'ordinateur, en train de gesticuler dans tous les sens pour essayer de diriger un vaisseau spatial ou une voiture dans un jeu. Ce sont les psychiatres qui vont être contents. ●

Souris-moi

Les souris ne cessent d'évoluer, pour être encore plus ergonomiques et plus fonctionnelles. La **Easy Scroll-II** de Genius est une souris trois boutons, sur laquelle ont été greffées quelques options. Une « roulette » permet de faire scroller sous Windows les documents et d'utiliser les ascenseurs des fenêtres, tandis que deux boutons sur les côtés permettent de passer d'une application à une autre, sans l'aide du clavier et de programmer chacun des cinq boutons. ●

Les rois du gadget

Ring King est un constructeur de nombreux accessoires très surprenants pour votre ordinateur à vous. Outre les boîtes de rangement de disquettes, de formes et de couleurs bizarres, on a pu aussi essayer des tapis de souris ergonomiques et décoratifs, et surtout des espèces de petits tapis en caoutchouc, à placer devant votre clavier, pour appuyer vos poignets dessus. Quelques secondes d'essais ne nous ont pas vraiment convaincu, mais des utilisateurs nous ont assuré de l'utilité de ces tapis, surtout lorsqu'on utilise des portables. On y gagnerais un meilleur confort de frappe et donc moins de fatigue. ●

Le 3615 Gen4 **reprend du service !**

Avec la nouvelle année vient le temps des bonnes résolutions. Et pour 1996, la rédaction de Gen 4 s'est jurée de ne plus délaisser ce merveilleux outil de communication, entre vous et nous, qu'est le Minitel. Fini vos questions à la rédac' sans lendemain, terminé les soluces d'un autre âge, oublié les news de l'année dernière… Désormais, le 3615 Gen4 **sera à la pointe de l'actualité. Pour tout savoir, avant même la sortie du magazine, connectez-vous sur le** 3615 Gen4, **on vous réserve des surprises chaque mois. La première, c'est de pouvoir créer votre adresse E-Mail et de recevoir votre courrier directement sur votre ordinateur. Faites-le savoir autour de vous !** ●

3D **virtuelle**

*Personal Soft édite une série de p'tits produits très classiques mais pas trop chers (Env. 180 F). En effet, en dehors d'***Arbre Généalogique** *qui comble un véritable manque dans l'univers merveilleux du soft à usage domestique,* **Échec & Mat 3D** *et* **Casino 3D** *ne révolutionneront sans doute pas le monde du jeu. À noter, en passant, que si ces deux derniers produits ne sont pas trop mal conçus, l'usage du terme « 3D » dans leur titre reste encore un mystère puisqu'ils sont à 99 % en sprites ou en images digitalisées. À moins que… nooon, ils n'oseraient pas utiliser un mot « porteur » pour mieux vendre leurs produits… ils ne sont pas comme ça chez Personal Soft…* ●

Brèves

❁ **D'après les dernières cotations boursières, le cours du café continue à chuter. Bonne nouvelle : nos bouclages (sous caféine) seront moins onéreux. Mauvaise nouvelle : les populations des pays producteurs ne sont pas près de jouer à** Warcraft2 **en réseau ❁ Funsoft, distribuant déjà les produits de Gremlin, de Trimark et de Rainbow Arts, vient tout juste d'annoncer son partenariat avec Sales Curve Interactive pour la distribution en France des prochains produits de cet éditeur** (Kingdom O' Magic, Genders War, **etc.). En outre, Funsoft devrait d'ici peu distribuer des joysticks, des cartes sons… et les produits multimédia de la gamme Virgin Sound & Vision ❁ Suite à des annonces inquiétantes, Time Warner Interactive éclaircit un peu les choses. C'est en fait uniquement la société originelle, Time Warner Interactive de Californie (Milpitas), conceptrice d'un certain nombre de jeux d'arcade pour Atari, qui est mise en vente. Time Warner Interactive Europe dépend toujours de Warner Bros Studios, tandis qu'Innscape regroupe l'ancienne division de Time Warner Interactive de Burbank, de Warner Active et bien sûr Innscape. Accolade (détenu à 50 % par TWI) continue à être distribuée par Time Warner Interactive (clair, non ?) ❁ Compuserve sombre une bonne fois pour toute dans la moralité en supprimant tout accès aux newsgroups à caractère pornographique et érotique. Fred, notre cyber maquettiste, va résilier son abonnement…** ●

PC PASSION PC PLAISIR

création
musique
images
vidéo
multimédia
jeux

"Just have fun*"

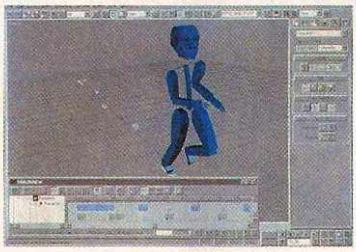
*Amusez-vous

Tous les mois chez votre marchand de journaux

Fils de pub **sur Internet**

Internet fait de la résistance, mais la pub se développe inexorablement sur ce média en pleine expansion auprès du grand public. Ainsi, un service d'informations américain, **WebTrack**, révèle que la pub sur Internet représente plus de 12 million de dollars rien que pour le dernier trimestre de 95. Au Top Ten des annonceurs, on retrouve sans surprises le géant des télécommunications américain AT & T, Netscape, Mastercard et l'inévitable Microsoft. WebTrack souligne que le marché est en pleine expansion, ce qui fera certainement plaisir aux habitués du Net. Bientôt, on verra peut-être des bannières en forme de baril d'Omo Micro, pour laver votre écran de Netscape plus blanc que blanc… ●

Un max de **3D**



Ça ne vous intéresse peut-être que très moyennement, mais c'est avec le canon du 357 Magnum de Cracker Belin sur la tempe que nous vous parlons spontanément de la sortie de **3D Studio Max**. *Formidâââble, le petit dernier d'Autodesk dispose d'une nouvelle interface plus conviviale qui ravira tous les amateurs et professionnels de l'image 3D, et permet la création, l'animation et le rendu d'objets en temps réel. Ce qui permettra à Cracker (du petit et néanmoins brillant fanzine PC Fun) de créer en un clin d'œil tout un clapier de lapins en 3D… PAN ! Aaaargh… (« - Ce crétin n'aurait pas dû se moquer de mes lapins chéris… »). Bref, précisons que 3D Studio Max fonctionne sous Windows NT, et qu'il n'en coûtera que 22 990 F HT pour atteindre le nirvana de la création 3D sur PC. Et vu mon salaire, je devrais pouvoir me l'acheter dans… PAN !* ●

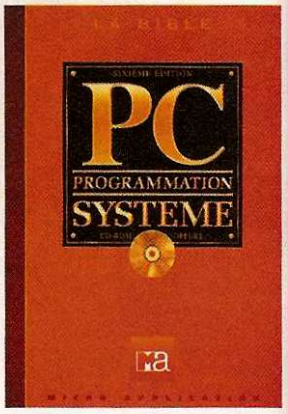
Stratégies antiques

Sierra peaufine pour avril un jeu de stratégie dans le genre de Civilization répondant au nom un peu à rallonge de (on prend son souffle) **The Rise and Rule of Ancient Empires**. Vous aurez l'insigne honneur de prendre la tête d'un empire antique, à savoir celui des Visigoths, la Mésopotamie (et la Perse), la Grèce (et Rome), l'Égypte, l'Inde et la Chine, et de les mener à la victoire lors d'une épopée s'étalant copieusement sur 5000 ans, pas moins ! Avec ses graphismes SVGA, sa musique symphonique (sic) et la possibilité d'y jouer par modem ou réseau, Rise & Rule & truc pourrait peut-être reléguer **Civilization** et **Civnet** au rang d'antiquités… ●

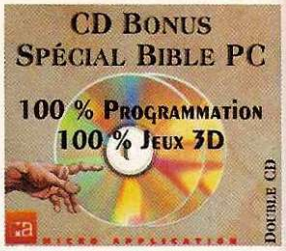
Acer aspire **au multimédia**

Une nouvelle gamme de PC Pentium Multimédia débarque des États-Unis sur le territoire français. La gamme **Acer Aspire**, est constituée de microprocesseurs Pentium de 75 à 133 Mhz. Chaque système propose, de base, une carte fax-modem et messagerie vocale, un moniteur 15 pouces, micro et enceintes, un lecteur CD-Rom 4X ainsi qu'un disque dur d'une capacité comprise entre 850 Mo et 1,6 Go, selon la configuration. Vous voulez les prix ? Et bien il vous en coûtera entre 11 990 et 19 990 F TTC pour faire votre bonheur. À vous de jouer maintenant pour compter vos sous ou vous montrer très persuasif auprès de votre banquier. ●

Alléluia !



Pour ceux qui rêvent en hexadécimal et qui connaissent par cœur leurs tables de variables d'environnement, Micro Applications vient de sortir la 6ème édition de *La Bible PC, Programmation Système*. Les programmeurs verront ainsi la fin de leur calvaire pour maîtriser les processeurs Pentium, Windows 95 ou en ce qui concerne le CD-Rom et bien d'autres choses encore. Pour 440 F TTC, voilà un livre de chevet incontournable, permettant de lire quelques versets avant d'aller au dodo… En plus, si vous souffrez d'insomnie, un CD-Rom d'exemples est inclus dans le package. Et si ça ne vous suffit pas encore, deux CD de sharewares ou de démos de logiciels de programmation et de jeux 3D vous seront gracieusement offerts pour toute souscription. ●



Multimédia **de poche**

NEC France nous annonce le plus fièrement du monde la sortie pour avril de son premier Notebook estampillé Multimédia, le **VERSA 4000**, architecturé autour d'un P90 ou P120 au choix. Un slot frontal permet d'y insérer au choix : un lecteur CD-Rom, un lecteur de disquette, un disque dur supplémentaire, le mange-disque de votre petite sœur ou sa poupée Barbie préférée. Enfin presque. En outre, le VERSA 4000 comporte tout ce qu'il faut pour le son et un écran supportant une résolution de 800x600 jusqu'à 16 millions de couleurs, et un disque dur d'une capacité de 810 Mo à 1 Go. Par contre, motus et bouche cousue sur le prix de cette petite merveille dans le communiqué de presse. Sur ce point, ils font moins les fiers… ●

TOUT *sur* LES CD-ROM MAC + PC

+ Le Guide d'achat CD POCHE

Tous les mois chez votre marchand de journaux

Brèves

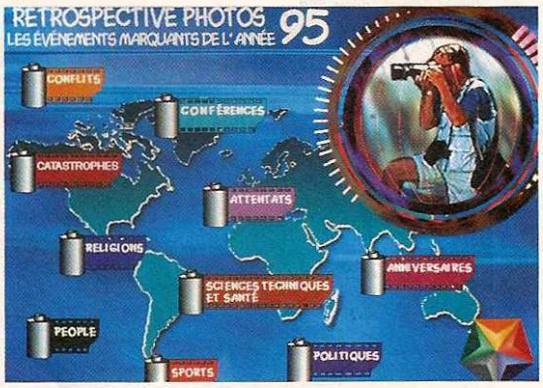
❁ La course aux nouveaux Pentium commence à peine, et ESCOM entre déjà dans la danse avec deux nouveaux PC multimédia architecturés autour de Pentium 150 et 166 Mhz. Il vous en coûtera la bagatelle d'environ 15 000 et 22 000 F respectivement. Une paille, quoi

❁ Ils nous l'ont envoyé, alors on vous en parle, le fanzine Contact'PC en est à son 13ème numéro. Vous y trouverez de nombreux articles, comme sur Hexen, Windows 95, les BBS, etc. Pour recevoir Contact' PC, téléphonez au (16)-81-88-04-61 ou écrivez à : Contact'PC, 87, rue des Cras, 25000 Besançon

❁ Sega France vient tout juste d'annoncer la restructuration sauvage imposée par Sega Europe, avec le départ de 46 employés sur 77, dont l'ensemble de la direction. Cela ne devrait pas cependant influer sur la sortie des produits et sur le lancement de la gamme Sega PC, prévue pour ce début d'année. Les États-Unis ne sont pas franchement épargnés avec, chez eux, 200 postes supprimés ! ●

Reporters **multimédia**

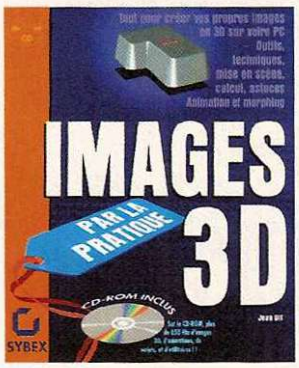
Infonie sort sur son service On Line une rétrospective pour l'année 95 des meilleures photos de l'AFP. Entre deux photos croustillantes sur feu Léon et la balade dans Paris en Citroën de Jacquou un certain jour de mai 95 (ce sont juste des suggestions), le service propose 76 photos agrémentées de commentaires audio sur différents thèmes comme les conflits, les conférences, les catastrophes, les attentats, la politique, et quelques autres sujets un poil plus optimistes. ●



Dabou **net**

Warcraft 2 s'importera bientôt sur Internet grâce à **Kali**. *Non, ce Kali n'est pas une cyberdivinité, mais tout simplement un programme permettant de jouer en multijoueur par le biais d'Internet. Si vous ne le connaissiez pas, sachez que Kali fait déjà le bonheur de nombreux joueurs de Doom 1 et 2, Heretic, Descent, Command & Conquer... et le premier Warcraft entre autres. Vous pouvez télécharger Kali en vous connectant sur Internet à l'adresse suivante : http://www.internexus.net/kali ou encore http://www.axxis.com/kali/.* ●

La 3D **s'affiche**



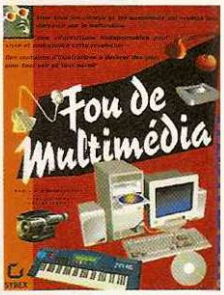
Sybex, encore, propose un nouveau titre sur l'image 3D. Images 3D par la pratique *permet au travers de nombreux exemples et illustrations de comprendre le processus ô combien gratifiant de la création d'images de synthèse... en 3D, il faut bien le dire (et ce n'est pas Cracker Belin qui dira le contraire). Le bouquin permet au néophyte de découvrir tous les ordinateurs et logiciels permettant d'accéder à l'image 3D, ainsi que les techniques de modélisation et de mise en scène de vos compositions, jusqu'à leur exploitation en PAO ou dans le domaine du multimédia. Voici le livre idéal qui permettra à Chipster Choquet (de notre estimé confrère PC Fun) de concurrencer les lapins 3D de Cracker avec toute une banquise de pingouins 3D. Si vous avez une idée encore plus saugrenue, vous pouvez toujours leur envoyer le résultat !* ●

Le pépère **du mois**

Nos estimés confrères de *CD Consoles* ayant leur « nana du mois » dans leurs news, la rédaction de *Gen4* tient elle aussi à vous faire profiter de notre coup de foudre à nous (et surtout à notre cher maquettiste !) du mois : admirez un peu ce poil lustré, ces grands yeux expressifs, ces petites moustaches rebelles. Craquez sur cette langue jetée lascivement contre la babine et ces petits plis coquins sur le front et au niveau du goitre... Ah, y a pas à dire, Fred ne s'y est pas trompé. Notre pépère du mois vaut bien toutes les Pamela Anderson de la Côte Ouest. ●

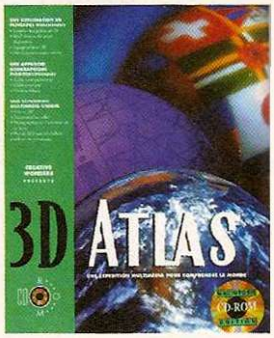
Le multimédia **à la folie**

Après l'excellent *Fou d'images*, Sybex récidive dans sa collection de folie avec le titre *Fou de multimédia*. Ça coûte toujours près de 200 balles, il n'y a toujours pas de CD inclus, mais ce livre offre une approche très complète et très bien illustrée des possibilités de votre ordinateur en matière de multimédia. Voilà donc un cadeau tout indiqué pour toute personne cyber-branchée-multimédia, ou pour tenter de faire comprendre à votre entourage de quoi vous parlez à longueur de journée. Et peut-être la nuit, aussi. ●



C'est un **monde!**

Paru depuis quelques mois sur PC, **3D Atlas** fait enfin son apparition sur Mac. Le soft combine sur un CD-Rom des images satellite, statistiques et études sur notre précieux globe. Cet atlas permet d'étudier notre monde selon une approche politique, environnementale ou physique. Et si ça vous gonfle royalement, vous pouvez toujours effectuer une approche plus ludique au travers d'un tour du monde combiné à un test de connaissances. Bref, les passionnés de géographie y trouveront probablement leur bonheur. ●



Après B O M B ' X, un jeu érotique torride et hilarant

50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu!
Mode 4 joueurs en simultanée.

Après D A L ' X, un autre jeu érotique coquin et délirant

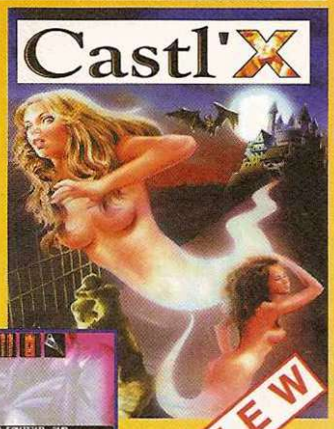
15 niveaux immenses et délirants. Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie. Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

Voici C A S T L ' X un grand jeu d'aventure très très chaud

Disponible en kiosque
A partir du 15 Janvier,

Une enquête policière dans une ambiance torride!

Graphismes 256 couleurs en haute résolution (320x400)
Près de 100 objets manipulables et combinables
Un scénario original et **la présence de Maëva!**



Nouveau, facile et économique: commandez par minitel 3617 DHA2 et recevez les jeux chez vous sans autres frais.

BON DE COMMANDE à retourner à MEDIAGOGO, 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

(A remplir en capitales)

MACHINE	TITRES	PRIX
❑ PC	❑ N°1: Bomb'X	❑ 1 jeu = 69 F
❑ AMIGA	❑ N°2: Dal'X	❑ 2 jeux = 120 F
❑ MAC	❑ N°3: CASTL'X	❑ 3 jeux = 170 F
❑ ST (sauf Castl'X)		

G4 86

NB: les versions MAC &Amiga de Castl'X seront disponibles mi-février

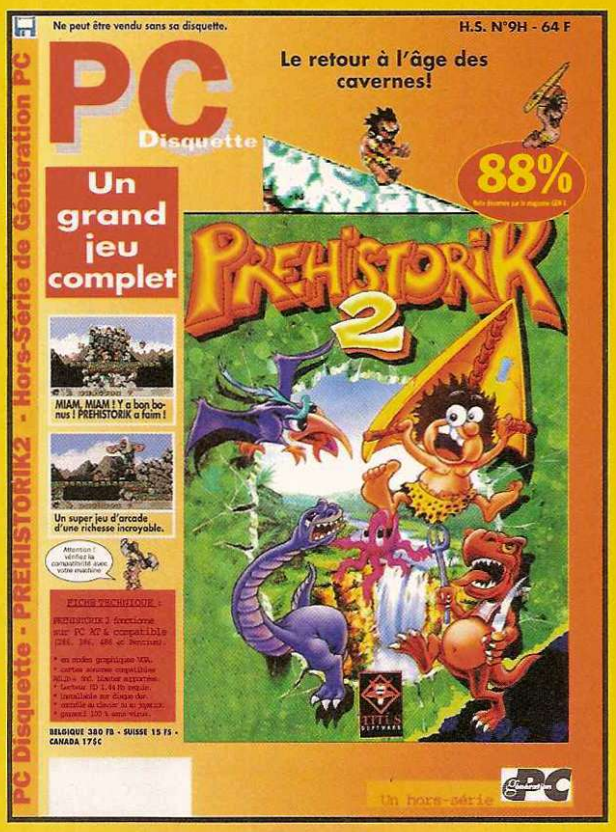
Montant : _____ F + 15 F de Port = Montant total _____ F.

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code postal : ..... Ville: .....
Le: ..... Signature:

accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

Attention dernier mois en kiosque

PREHISTORIK 2



Un super jeu d'arcade avec plus de 170 bonus à ingurgiter MIAM.

PC Disquettes également disponibles

SUPERSKI 2

MOKTAR

DRAKKHEN

Commandez-les par Minitel 3617 DHA2 sans autres frais!

ou disponibles par correspondance auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL-CEDEX

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
.....
CP:..... VILLE:.....

G4 86

❑ PC Disquette/ PREHISTORIK2-64 F
❑ Superski2 -64 F ❑ Moktar -64 F ❑ Drakkhen-64 F
❑ 2 titres-120 F ❑ 3 titres-170 F ❑ 4 titres-215 F
☒ + Port et frais d'expédition =15 F
soit un montant total de F.

Brèves

❁ Destination Multimédia Lille **est un salon destiné à faire connaître au grand public ce grand concept un peu flou qu'est le Multimédia. Profitant de la célèbre Foire de Lille, le salon se déroulera sur 5000 m² du 13 au 21 avril 1996, dans un hall situé en face de cette dernière, avec comme partenaires la Fnac, Europe 2, France 3 Pas-de-Calais, La Voix du Nord…** ❁ Tout pour le portable **est une nouvelle boutique située 93, rue de Villiers, dans le 17ème arrondissement de Paris, destinée à tous les utilisateurs d'ordinateurs portables** ❁ **En toute dernière minute, on vient de nous annoncer un nouveau retard pour un des produits les plus attendus du moment :** Dungeon Keeper. **Il serait question maintenant d'une sortie pour l'été… au mieux !** ❁ **Les ventes de PC au japon ont doublé en 1995** ❁ Philips, **toujours décidé à devenir un éditeur multiplate-forme, se lance aussi dans l'élaboration de jeux pour la console PlayStation de Sony** ❁ **Habituellement américain, le** COMDEX, **salon des technologies et solutions informatiques, annonce une manifestation à Paris, du 4 au 7 février 1997.** ●

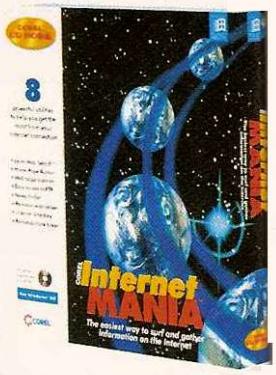
Microsoft **casse les prix**

Pour un début d'année en fanfare, Microsoft France propose toute une série d'opérations promotionnelles. Pour nous, le seul point intéressant est le baisse de prix de **Fury³** à 99 F au lieu de 299 ! D'ailleurs Terminal Reality Inc. continue sa collaboration avec Microsoft pour un premier projet qui serait une course de véhicules tout terrain. Dans la gamme des jeux, suite au dernier CES, plusieurs autres co-développements ont été officiellement annoncés. Ainsi, Crystal Dynamics travaille sur une version Windows 95 de **Gex**, le hit sur consoles 32 bits. Atomic Games prépare son **Close Combat**, un jeu de stratégie en temps réel sur la Seconde Guerre mondiale. Prévu pour Windows 95 en fin d'année, ce produit devrait sortir à peu près en même temps que le projet de Rainbow America (développeur de The Hive), un simulateur de sous-marins dont les graphismes constitueront un des points forts. ●

Internet **hors-la-loi**

Les États-Unis sont secoués par l'arrivée prochaine d'une nouvelle loi votée par le congrès, qui interdit l'usage de vocabulaire obscène sur Internet et qui tend plus globalement à rendre la **censure** complètement légale. Si certains prennent cela à la rigolade, croyant à un gag devant l'énormité de cette loi, il semble bien cependant qu'un vote positif rendrait, entre autres, illégal toute discussion sur l'avortement ou tout autre sujet que les instances américaines jugeraient néfaste à la société ! Protéger les jeunes utilisateurs contre certains sujets peut sembler en effet judicieux et l'apparition de divers outils pour brider les accès à certains sites pornos semblent nécessaires, mais là, les Américains prouvent une fois de plus qu'ils sont parfois complètement à côté de la plaque. C'est le pays des démesures, mais là, ils commencent à faire fort et on peut se demander où ils vont s'arrêter ? Du coup, l'ensemble des intervenants sur Internet appellent à une réaction de la part de tous les sites, avec des pages noires pour signifier leur mécontentement devant ce qui apparaît comme une atteinte à la liberté d'expression. ●

Corel surfe **sur la vague**



Cette compagnie américaine, leader dans le domaine des outils graphiques sur PC avec ses produits CorelDraw possède depuis peu la gamme **PerfectOffice**, tentant de grappiller des parts de marché au géant qu'est Microsoft. Conscient de l'importance d'Internet, Corel vient en outre de lancer des produits dédiés aux surfers, en commençant par un CD, **Corel Internet Mania**, regroupant plusieurs softs : un outil de recherche, un outil de notification de modification sur un site de votre choix, un catalogue, un scanner de news, un aide à la création de pages Web, un gestionnaire de portefeuille boursier… Les outils sont de qualités inégales, mais pour le prix (moins de 270 F) cela vaut le coup. Plus tard en 96, plusieurs nouveaux logiciels professionnels, intégrant les facilités d'interactivité avec Internet (PerfectOffice 7.0, Corel Video, Ventura 6…) verront le jour, ainsi que **CorelWebSuite**, un pack contenant de nouveaux outils plus adaptés à l'évolution fulgurante d'Internet. ●

Wanted

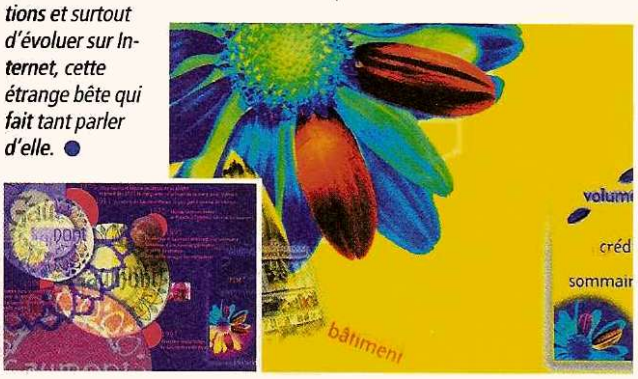
Vous prenez votre pied à programmer en C ou C++ ? Vous connaissez les techniques de programmation 3D sur le bout des ongles des doigts de pied ? Vous n'avez pas peur du climat de Cambridge ou de descendre une ou deux pintes de Guinness le matin au petit déjeuner ? Cette annonce est faite pour vous ! **Millenium Interactive** *recherche des programmeurs pour développer des jeux sur consoles et Windows sur PC. En plus, ils vous promettent une ambiance fun et relax (on en reparlera quand les dates de sortie d'un produit approcheront…), et des propositions de salaires intéressantes. Contactez Chris Homer (ah oui, faudra peut-être aussi parler un peu anglais) au (44) 1223 844894.* ●

SSI passe **la cinquième**

En attendant la vague de produits SSI le mois prochain, nous avons pu découvrir les premiers écrans de deux projets pour la rentrée de septembre, avec tout d'abord **Necrodome**, auparavant connu sous le nom de Cyclone 2. Il s'agit bien sûr d'un jeu d'action en 3D texturée, dans lequel le joueur dirigera un véhicule armé dans des zones de combat complètement interactives. Jouable en réseau, en mode coopératif ou non, par câble, modem ou réseau local, le produit pourra surtout fonctionner via Internet pour des parties explosives. Quant à **Silencer**, prévu pour Windows 95 et Macintosh aux mêmes dates, il s'agit d'un jeu d'action, dans lequel vous jouerez les 007, lui aussi disposant d'options réseau. ●

Gaumont **multimédia**

Depuis fin 95, le **Gaumont Parnasse** *est un immense complexe, situé 3, rue d'Odessa, Paris 14ème qui propose non seulement 12 salles ultramodernes, mais aussi tout un complexe de loisirs, avec bar, salle d'arcade et surtout espace multimédia. Ce dernier permettra aux spectateurs de découvrir des nouveautés, d'assister à des présentations et surtout d'évoluer sur Internet, cette étrange bête qui fait tant parler d'elle.* ●



Funsoft **engrange**

Funsoft annonce son partenariat avec Sales Curve Interactive. Du coup, nous aurons le plaisir de vous présenter deux nouveaux produits en test le mois prochain (je sais, je m'avance peut-être un peu, mais soyons optimiste). **Kingdom O' Magic**, dont nous avons déjà abondamment parlé, est un jeu d'aventure loufoque dans lequel le joueur pourra jouer la même aventure avec trois personnages différents, tandis que **Gender Wars** est un jeu de stratégie/action qui opposera les deux sexes dans une lutte sans merci. Parmi les autres nouveautés, on peut citer aussi du hardware (Quickshot, Competition Pro, Yamaha) avec des joysticks, des cartes sons… Pour rappel, depuis son lancement l'an dernier, Funsoft France s'occupe aussi de la distribution des produits Rainbow Arts, Playmates, Gremlin… ●

Suravenir **c'est l'avenir**

Après le lancement l'an dernier sur Internet du Crédit Mutuel de Bretagne, **Suravenir**, 18ème compagnie d'assurance-vie nationale, lance aussi son site pour tous ses adhérents, mais aussi pour les personnes désireuses d'obtenir des renseignements. À l'heure où le grand débat tourne autour de l'insécurité des informations confidentielles sur Internet, il semblerait que certaines compagnies soient plutôt téméraires. (http ://www.eurobretagne.fr/suravenir/). ●

Amiga **plus Net**

Depuis le rachat par Escom de Amiga Technologies, les annonces s'accélèrent, avec pour ce début d'année deux événements importants. Tout d'abord, **Viscorp**, *une société américaine de TV Interactive vient de signer un accord pour intégrer la technologie Amiga aux boîtiers interactifs pour poste de télévision, qui permettront aux téléspectateurs d'accéder à divers services (type Internet…) via leur poste de télé. On sait que l'Amiga était très performant pour tout ce qui était vidéo et ce projet devrait pouvoir aboutir. L'autre annonce est* **l'Amiga Surfer Pack**, *une machine Amiga dédiée aux utilisateurs Internet. À base d'Amiga 1200, doté d'un disque dur de 260 Mo, de 2 Mo de Ram, d'un modem 14400 bauds et de divers outils de communications, vous pourrez surtout connecter la machine sur votre poste de télévision ! Le prix ? Environ 720 dollars, hors taxes, soit plus de 4000 F ! C'est cher, trop cher, et à moins d'une sérieuse révision à la baisse du prix, on peut craindre un nouvel échec pour Amiga.* ●

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD RO

WING COMMANDER IV The Price of Freedom

NEW

EXCEPTIONNEL !! La toute dernière aventure épique d'Origin : un jeu d'acteur d'une rare intensité ! Un scénario riche et complexe, un plus grand contrôle des missions et du déroulement de l'histoire !

CD ROM

CYBERIA II

Un moteur de jeu révolutionnaire pour les combats, qui vous plonge au coeur de l'action, au coeur des pilonnages d'artillerie et des affrontements au corps à corps ! Un jeu qui vous maintiendra en état d'alerte permanente !

NE

GABRIEL KNIGHT 2

Un fabuleux jeu d'aventure écrit et réalisé par Jane Jensen. Plus de 80 lieux différents et 1000 décors créant une ambiance hyper réaliste plaçant le joueur au coeur de l'aventure. Jeu et voix entièrement en français.

CD ROM

NEW

NBA LIVE 96

Le dernier né de la gamme EA Sports ! Avec NBA Live 96, vous vivez une expérience exceptionnelle grâce à plus de 40 nouvelles caractéristiques et de nombreuses améliorations apportées au jeu.

CD ROM

NEW

POLICE QUEST SWAT

Devenez membre de l'un des corps d'élite les plus prestigieux de la police américaine : Les Swat. Vous devrez apprendre leurs techniques, le maniement de leurs armes, et remplir des missions intenses.

CD ROM

HIT

NEW **TOP GUN**

Avez vous ce qu'il faut pour être un "TOP GUN" ? Une expérience interactive et une simulation de vol exceptionnelle : Une réalisation Microprose, le Maître en la matière.

NEW **TERRA NOVA**

Une réalisation "Looking Glass" les auteurs de la simulation de vol Flight Unlimited; Vous participez à des combats terrifiants dans une armure d'un autre monde.

NEW **THIS MEANS WARS**

Vous vouliez la guerre ? Vous l'avez ! This Means War vous propose, au travers d'une longue campagne post-apocalytique, de mettre à l'épreuve vos talents de général et de gestionnaire, en tirant le meilleur parti d'un choix d'unités démentiels !!

NEW **CONQUERO**

Un monde inquiétant d'intrigues et combat Age ; une époque où les fiefs ne se gagne seulement sur les champs de bataille, ma complotant et en réglant ses comptes lors de

Des Promos d'enfer sur des centaines de jeux PC CD ROM

HIT **FIFA 96**

Le Hit des Hits sur votre PC Compatible ! Une qualité de jeu exceptionnelle, un graphisme exceptionnel : **INDISPENSABLE !!**

HIT **SCREAMER**

Un superbe jeu de courses de voitures : les programmeurs de Graffiti ont créé là un véritable jeu d'arcade qui privilégie l'action et une fluidité sans pareil !

HIT **WARCRAFT**

Une suite de Warcraft véritablement révolu les orcs n'aiment pas les humains et récipr C'était l'enseignement du 1er Warcraft. Au ils remettent ça, dans le style guerre totale.

4 nouveaux MICROMANIA

C'est la fête dans tous les Micromani du 17 février au 17 mars 96 !!

4 nouveaux MICROMANIA !

C'est la fête dans tous les Micromania du 17 février au 17 mars 96 !!

1. **STRASBOURG** 17 février 96
2. **NICE CAP 3000** Février 96
3. **PARIS LA DEFENSE** Mars 96
4. **MONTPELLIER** Mars/Avril 96

Des Promos d'enfer sur des centaines de jeux PC CD ROM

Vous entrez dans l'univers impitoyable de WCI, la chaîne d'information dirigée par Sylvestre. Lui, c'est le grand patron, il n'aime pas les feignasses. Alors, un bon conseil : faites bien votre boulot !

GRATUIT ! Le T-Shirt officiel des Guignols de l'Info pour les 1000 premiers acheteurs !*

F1 GRAND PRIX 2

16 Circuits fidèles au virage près aux véritables circuits, des graphismes aux effets lumineux parfaits, une animation et un réalisme incomparable : la nouvelle référence en matière de simulation de course Formule 1 !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA PARINOR NEW
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93600 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
Boulevard des Italiens
75002 Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA MONTPARNASSE NEW
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!
126, rue de Rennes
75006 Paris - TéL. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA STRASBOURG NEW
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut face entrée BHV

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA CAP 3000 NEW
Centre Commercial CAP 3000 - Rez-de-chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 92 94 36 00

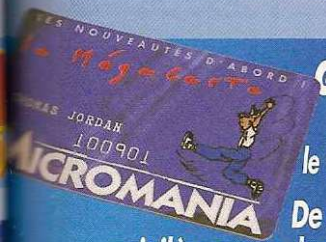
MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux - (1,29 F. la minute)

* Quantité variable suivant les magasins



GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prices canons !

* sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 3 mars 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

GEN2 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

GEN4 03/96

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

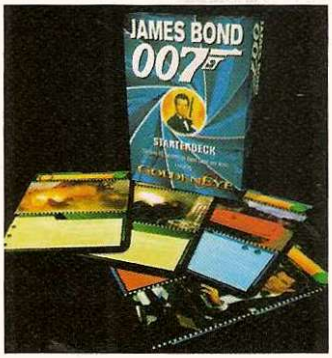
Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Cette rubrique prenant de plus en plus des allures de catalogue d'extensions JDR, nous avons décidé de réagir : désormais nous privilégierons essentiellement les nouveautés jeux, comprendre par là jeux complets, avec des règles originales et tout, et tout. Notre rubrique « Dés » redevient enfin « Pions et… ».

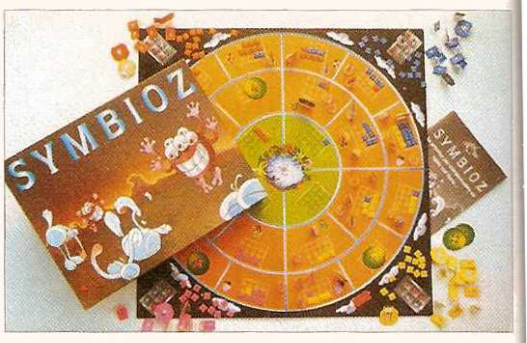
James Bond 007



À la suite de Kult et Doomtrooper, Target Games prolonge désormais son catalogue de jeux de « cartes à jouer et à collectionner » avec **James Bond 007**. Disons-le tout de suite, si l'essentiel des 208 cartes qui constituent la collection complète sont des photos extraites de la série cinématographique, la plupart d'entre elles proviennent de *GoldenEye*, avec Pierce Brosnan dans le rôle principal. Donc, peu de Moore et très peu de Connery… mais quelques James Bond Girls quand même !
La « philosophie » de ce jeu de cartes n'est pas inintéressante puisqu'il s'agit de faire « revivre » à notre sympathique héros un film de la série, avec missions, obstacles, alliés, vilains et, bien sûr, gadgets. Par contre, le principe de jeu est assez limité puisque vous devez, en déposant des cartes, réunir suffisamment de points (de ruse, d'évasion, de conduite, etc.) pour accomplir des missions, chaque joueur essayant de promouvoir son James Bond au rang de « super espion » tout en contrariant la progression des autres joueurs. À réserver aux James Bond Addicted. ●

GENRE : **JEU DE CARTES.**
ÉDITEUR : **TARGET GAMES AB/JEUX DESCARTES.**
PRIX : **ENV. 60 F LE STARTER ET 20 F LE BOOSTER.**

Symbioz

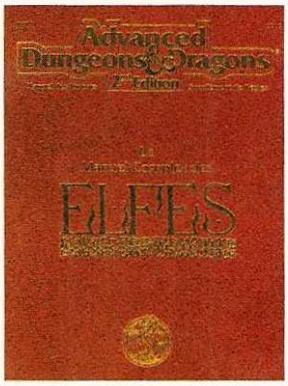


GENRE : **RÉFLEXION.**
ÉDITEUR : **UNICOM.**
NOMBRES DE JOUEURS : **2 À 4.**
DURÉE : **1-2 HEURES.**
PRIX : **ENV. 250 F.**

Après Guerre et Frontière, un jeu de plateau médiéval fantastique dans lequel la défaite se payait chèrement par l'ingestion d'une Krott de Troll (un bonbon infect d'apparence très… euh… conforme), Unicorn nous propose aujourd'hui **Symbioz**, « le premier jeu extraterrestre en vente sur Terre ».Que le packaging ne vous illusionne pas, même si l'environnement, les règles et les pions du jeu sont assez délirants, Symbioz est avant tout un jeu de réflexion peu susceptible de vous entraîner dans un maelström de fous rires. Dès l'ouverture de la boîte, vous risquez même d'être passablement refroidis par la flopée de pions à détacher, trier et distribuer… près de 90 par joueur ! Cela dit, si vous survivez à cette épreuve, vous découvrirez des principes à la fois originaux et simples à maîtriser. Votre but ? Étendre vos Zerbs (des herbes, quoi !) sur différentes zones d'une planète tout en contrariant l'expansion parallèle de vos adversaires. Pour mener à bien vos projets, vous disposez de deux espèces animales très particulières : les Crapits, sortes d'autruches herbivores, qui mangeront avec délectation les Zerbs de vos adversaires, et les Kroguls, monstres carnivores qui protégeront vos Zerbs des invasions de Crapits (en les dévorant). À chaque tour, vous pouvez « acheter » chacun de ces éléments-pions, mais ils peuvent également se reproduire : les Zerbs se multiplient de proche en proche, deux Crapits peuvent donner naissance à un troisième, et tout Krogul qui dévore un Crapit se clone immédiatement en deuxième Krogul. Trop facile ? Pas vraiment, si ses règles sont simples, Symbioz possède une grande richesse de jeu et il n'est pas rare de découvrir de nouvelles tactiques après plusieurs parties acharnées. Excellent. ●

Le Manuel Complet des Elfes

Ce genre de **supplément TSR** est toujours un peu cher, mais il faut reconnaître que si vous voulez peaufiner un personnage Elfe ou créer une campagne mettant en scène les premiers mortels (selon Tolkien), ce manuel est très bien fait : mode de vie, mythes, classes et magie… il y a de quoi faire. Deux petits regrets quand même. Primo, on a le droit de préférer le Silmarillion (Tolkien - Press Pocket) aux 20 modestes pages que ce bouquin consacre à la genèse et à l'histoire ancienne des Elfes. De ce point de vue, une bibliographie sur le thème aurait été bienvenue. Secundo, si les rares illustrations en couleur sont plutôt esthétiques, les « noir et blanc » sont très bof-bof. ●



GENRE : **TSR.**
ÉDITEUR : **EXTENSION JDR.**
PRIX : **ENV. 180 F.**

■ Si vous l'ignoriez encore, toute l'actualité des cartes à collectionner (nouveautés, cote, etc.) se trouve dans le bimensuel **Lotus Noir**, un magazine d'excellente facture qui a également le bon goût de consacrer quelques pages aux jeux CD-Rom PC ■ **Dragon Dice**, le remarquable « jeu de dés à collectionner » de TSR, bénéficiera d'une adaptation sur PC éditée par Interplay. Mais sera-t-il distribué en France, « that is the question »… ■ Pour les fondus de « jeux de guerre », nous recommandons volontiers la lecture de **Vae Victis**, un bimensuel entièrement consacré aux wargames (hexagones et figurines). Chaque numéro vous propose même un jeu complet en encart (comme à l'époque heureuse du magazine *Jeux et Stratégie*) ! ■ Après avoir sorti James Bond, le jeu de carte, Target Games AB renouvelle l'expérience avec **The Crow**, le film fantastique de Brandon Lee. La première série ne devrait comporter que 100 cartes différentes mais toutes seront d'une esthétique hallucinante (oui, je sais, j'exagère) ■ **Unicorn** va bientôt éditer une collection de petits jeux originaux, pas chers, sympa, bref, une série de petits nirvanas ludiques. Test avant la fin du siècle (les pratiques de certains éditeurs « micro » incitent à la prudence). ●

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: +44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: +44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne tél. directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

MARS 1996 ... EN DIRECT D'ANGLETERRE: SURPLUS D'INVENTAIRES, LIQUIDATIONS, SAISIES, FAILLITES, ETC...

ARRIVAGES CONSTANTS -> CONSULTEZ 3616 AZERTY rubrique DUC

TOUS LES PROGRAMMES SONT NEUFS, ORIGINAUX, AVEC LEURS INSTRUCTIONS D'ORIGINE

SELECTION PC 486 / PENTIUM (Prix T.T.C. port compris):

	Disc	CD ROM		Disc	CD ROM		Disc	CD ROM		Disc	CD ROM
AIR POWER (Mindscape)	115		D-GENERATION		45 F	ISHAR Compil 1 + 2 + 3		115 F	SHOOT EM OFF (Érotique)		95 F
ALIEN OLYMPICS	70		DEFENDER OF THE CROWN		45 F	INHERIT THE EARTH	110		SIEGE		45 F
AMBUSH AT SORINOR		45 F	DELTA V	110	85 F	INT. TENNIS OPEN	75	90 F	SILENT SERVICE 2		45 F
ARNIE 2		45 F	DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE (F)		120 F	PATHWAY through JERUSALEM		135 F	SOLITAIRE DELUXE	100	
ASTROLOGER		90 F	Duke Nukem 2 (V. complète)	80	80 F	KICK OFF 3	100		STRIKE SQUAD		75 F
LES AVENTURES DE NIKKO (F)		90 F	D-1000 (DATA:1000 NIVEAUX DOOM)		115 F	KICK OFF 3 Euro Chall.	120	120 F	Super STREET FIGHTER 2	120	120 F
BC RACERS	100	100 F	ELDER SCROLLS ARENA	110		LEGIONS (10 wargames)	85		SUPREMACY		45 F
BEETHOVEN 5è Symphonie (F)		95 F	Encyclopedia Of Knowledge		90 F	LITIL DIVIL (F)	90	90 F	SVGA HARRIER	115	115 F
BENEATH A STEEL SKY	110		ESS. GUIDE TO BETTER SEX		95 F	LIVE ACTION FOOTBALL		120 F	TACTICAL MANAGER	45	45 F
BIG RED ADVENTURE (F)	95	110 F	F 1 (VROOM MULTIPLAY)	75	75 F	MAGIC EYE (F)		85 F	TCHAIKOWSKI 1812 (F)		95 F
BIG THREE (WARGAMES)		95 F	FANTASY LEAGUE 95/96	85		NAPOLEONICS (3 wargames)		65 F	TEAM YANKEE		45 F
BLOOD BOWL		110 F	FLIGHT LIGHT	95	115 F	NORTH & SOUTH (F)		45 F	TURNING POINTS (3 wargames)		65 F
BLADE OF DESTINY		90 F	FLIGHT OF THE INTRUDER		45 F	OMAR SHARIF BRIDGE		95 F	U.F.O. ENEMY UNKNOWN		85 F
BRUTAL PAWS OF FURY		100 F	FLIGHT SIM TOOLKIT	95	95 F	PREDATOR 2		45 F	USS TICONDEROGA		120 F
BUNNY BRICKS	45	45 F	FOOTBALL GLORY	45		POWER DRIVE (F)		75 F	UNIVERSE (F)	95	95 F
CAMPAIGN 2	85		F 1 RACING MULTIMEDIA (F)		95 F	QUEST FOR GLORY 4	120	120 F	VOYAGES OF DISCOVERY	45	45 F
CANNON FODDER 2 (F)	105		FRONTLINES		125 F	RAPTOR (Version Complète)	80	80 F	WARRIORS (F)	60	60 F
CAPITOL HILL		75 F	GRAND PRIX MASTER		45 F	RENEGADE (S.S.I.)		110 F	WORLD CLASS RUGBY 95	65	65 F
CHESSMASTER 4000 TURBO		135 F	HELL Cyberpunk Thriller		95 F	RISE OF ROBOTS Spécial Ed. (F)		145 F	WORLD CUP GOLF		95 F
CIVILISATION	125	125 F	HEIMDALL 2(F)	95	95 F	SPECTRE VR	110		WORLD WAR 2 ENCYCLOPEDIA		90 F
COMPLETE CHESS SYSTEM		110 F	HISTORYLINE 1914-18	85		SCOTTISH OPEN GOLF	120	120 F	3-D WORLD BOXING		45 F
DARK SUN 2 (S.S.I.)	95		HUMANS 1 + HUMANS 2 (F)		45 F	SHERMAN M4 (LORICIEL)		45 F	3-D WORLD TENNIS		45 F

SELECTION AMIGA (Prix T.T.C. port compris):

BLITZ BASIC 2.1 (Nouveau!)		225 F	FALCON +2 DATA DISCS (F)		99 F	KICK OFF 3 EURO CHALLENGE		90 F	SKELETON KREW (F) - A 1200		75 F
BANSHEE (F) -A 1200-		75 F	FANTASY MANAGER (ANCO)		45 F	KICK OFF 3 EURO CH. -A 1200		90 F	SKIDMARKS + DATA AGA		80 F
BASE JUMPERS		95 F	FEARS -A 1200-		100 F	LAMBORGHINI (F)		55 F	SUPER SKIDMARKS		100 F
BATTLE ISLE 93		80 F	F 1 (VROOM MULTIPLAY)		115 F	LIBERATION Captive 2 -A1200		85 F	SUPER TENNIS CHAMPION AGA		100 F
BLITZKREIG (WARGAME)		65 F	F 17 CHALLENGE (F)		75 F	MORPH (F) -A 1200-		35 F	SYNDICATE		45 F
BLOODNET (F) -A 1200-		115 F	FIELDS OF GLORY (WARGAME)		125 F	MORTAL KOMBAT		75 F	TACTICAL MANAGER 94/95		45 F
BODY BLOWS (F)		40 F	FIELDS OF GLORY -A 1200-		125 F	NAPOLEONICS -A 500-		65 F	TACTICAL MANAGER 2		75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (F)		80 F	FOOTBALL GLORY		45 F	NASCAR CHALLENGE -A 500-		45 F	TOP GEAR 2 (F)		75 F
BUBBLE & SQUEAK		75 F	FOOTBALL GLORY -A 1200-		45 F	NICK FALDO GOLF		35 F	TORNADO -A 1200-		90 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200-		75 F	GEARWORKS (Casse-tête)		32 F	NIGEL MANSELL (F)		45 F	TOTAL CARNAGE (F)		45 F
BURNING RUBBER (F)-A 1200		75 F	GLOOM -A 1200-		100 F	NORTH & SOUTH (F)-A 500-		45 F	TOTAL CARNAGE (F)-A 1200		45 F
CAMPAIGN 2		115 F	GUARDIAN -A 1200-		75 F	ODYSSEY -A 1200-		100 F	TRANSARTICA		55 F
CIVILISATION		125 F	HEIMDALL 2 (F)		95 F	PINKIE (F)		35 F	TRANSARTICA - A 1200		55 F
CLOCKWISER -A 1200 (Casse-tête)		45 F	HEIMDALL 2 (F) -A 1200		105 F	POWER DRIVE (F)		85 F	TURBO TRAX - A 1200		75 F
CRYSTAL DRAGON		95 F	INT. OPEN GOLF CH.(F) A1200		90 F	PREMIERE (F)		45 F	TURNING POINTS -A 500-		65 F
D-GENERATION (F)		55 F	INT. SPORT CHALLENGE		45 F	Premier Manager 3 Multi Editor (F)		55 F	U.F.O. -A 1200		125 F
DETROIT V 1.2		85 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200-		35 F	ROADKILL -A 1200-		75 F	VITAL LIGHT (F)		35 F
DISPOSABLE HERO (F)		60 F	JAMES POND 3 (F) -A 1200		35 F	RISE OF THE ROBOTS (F) A1200		95 F	WARRIORS OF RELEYNE (F)		70 F
ELITE 2		125 F	JUNGLE STRIKE -A 1200-		95 F	RISE OF THE ROBOTS (F) A 600		95 F	WHITE DEATH (WARGAME)		85 F
ELFMANIA (F)		75 F	K 240 (F)		90 F	ROBINSON'S REQUIEM		95 F	WINTER OLYMPICS (F)		35 F
EMBRYO		65 F	KICK OFF 3		90 F	ROBINSON'S REQUIEM A 1200		95 F	WORLD CLASS RUGBY 95		75 F
EXILE -A 1200-		100 F	KICK OFF 3 - A 1200		90 F	RUGBY COACH		45 F	ZOOL (F)		35 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

BATTLE CHESS (F)		75 F	DEEP CORE (F)		75 F	LAST NINJA 3		35 F	SOCCER KID		50 F
BANSHEE (F)		75 F	EMERALD MINES (F)		95 F	LIBERATION CAPTIVE 2		70 F	STRIP POT (Érotique)		75 F
BRUTAL FOOTBALL (F)		60 F	EXILE		100 F	LOST VIKINGS (F)		75 F	SUPER LEAGUE MANAGER		75 F
BUBBA'N'STIX (F)		75 F	FIRE & ICE (F)		75 F	MARVIN MARVELLOUS		70 F	SUPER SKIDMARKS		100 F
BUBBLE & SQUEAK		75 F	FIRE FORCE (F)		75 F	MORPH (F)		40 F	TOTAL CARNAGE (F)		75 F
BUMP AND BURN		80 F	GLOOM		100 F	PREMIERE (F)		75 F	UNIVERSE (F)		95 F
CANNON FODDER (F)		70 F	HEIMDALL 2 (F)		95 F	SABRE TEAM		80 F	VITAL LIGHT (F)		75 F
CASTLES 2		85 F	HUMANS 1+2 (F)		75 F	SENSIBLE SOCCER EUROPE (F)		85 F	WEMBLEY INT. SOCCER		80 F
CHAOS ENGINE (F)		80 F	JET STRIKE		60 F	SLEEPWALKER (F)		75 F	ZOOL (F)		75 F
CLOCKWISER		80 F	JUNGLE STRIKE		60 F	SKELETON KREW (F)		75 F	ZOOL 2 (F)		75 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.

Pour recevoir **GRATUITEMENT** un listing d'une **sélection** de nos stocks téléphonez, faxez ou écrivez-nous **EN FRANCAIS.** Si vous désirez recevoir un catalogue **COMPLET** pour votre ordinateur, SVP joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 C.R.I. SVP, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

Nous envoyons aussi par avion **-et sans aucun supplément de frais de port-** les produits ci-dessus vers la **SUISSE**, les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

Toute commande est considérée comme ferme.

Club Européen du CD-ROM

01 Eugène Delacroix
Vers. Franç. Mac et PC

02 Impressionnisme
Vers. Franç. Mac et PC

03 Le Festival de Cannes
Vers. Franç. PC

04 Le Louvre 100 Peintures
Vers. Franç. Mac et PC

05 Le Louvre Peinture et Palais
Vers. Franç. Mac et PC

06 Michel Ange
Vers. Franç. PC

16 Un Destin dans le siècle Toffoli
Vers. Franç. Mac et PC

17 Van Gogh Vie et Oeuvre
Vers. Franç. PC

18 Aux Origines de l'Homme
Vers. Franç. Mac ou PC

19 Encyclopédie de la Sexualité
Vers. Franç. PC

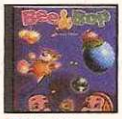
20 Eurisko la Grèce Antique
Vers. Franç. Mac et PC

21 Initiation à l'archéologie
Vers. Franç. Ma

31 Voyage en Egypte
Vers. Franç. PC

32 Alice au Pays des Merveilles
Vers. Franç. PC

33 Ballades au Pays de Mère l'Oie
Vers. Franç. PC


34 Bee & Bop
Vers. Franç. Mac et PC

35 Circus
Vers. Franç. Mac et PC

36 Comment ça marche
Vers. Franç. Mac ou PC

37 Fine Artist L'Artiste en Herbe
Vers. Franç. Mac et PC

38 Kieko et les voleurs de nuit
Vers. Franç. Mac ou PC

39 La Cigale et la Fourmi
Vers. Franç. Ma

43 Les Plus Belles Fables de La Fontaine
Vers. Franç. PC

44 Mario à l'école
Vers. Franç. PC

45 Mon premier dict. super génial Nath
Vers. Franç. Mac ou PC

46 Oncle Archibald Playtoons 1
Vers. Franç. Mac et PC

47 Pacifique
Vers. Franç. Mac et PC

48 Peter & le Père Noël
Vers. Franç. Mac et PC

49 100 jeux Windows
Vers. Franç. PC

50 Action Soccer 96
Vers. Franç. PC

51 Alone in the Da
Vers. Franç.Mac

2 Cadeaux de Bienvenue

1er Cadeau : Un magnifique Range CD-ROM

2e Cadeau : Un cadeau surprise, si vous répondez dans les 8 jours.

56 Dragon lore
Vers. Franç. PC

57 Echec & Mat 3D
Vers. Franç. PC

58 Ecstatica
Vers. Franç. PC

59 F-19 Stealth Fighter
Notice Franç. PC

60 Flight Unlimite
Vers. Franç. PC

65 Indiana Jones, the Fate of Atlantis
Vers. Franç. PC

66 Indianapolis 500
Vers. Franç. PC

67 Jewels of the Oracle
Vers. Franç. Mac et PC

68 Inferno
Vers. Franç. PC

69 King's Quest 6
Notice. Franç. P

74 Links Golf
Notice Franç. PC

75 Loom
Vers. Franç. PC

76 Lost in Time
Vers. Franç. PC

77 M1 Tank Platoon
Notice. Franç. PC

78 Megarace
Vers. Franç. PC

79 Police Quest 1 KIXX
Vers. Franç. PC

80 Pro Pinball - The Web
Vers. Franç. PC

81 Rayman
Vers. Franç. PC

82 Rebel Assault
Vers. Franç. PC

90 Street Fighter II
Vers. Franç. PC

91 The 11Th Hour VF
Vers. Franç. PC

92 The Blues Brothers Prehistorik 2
Vers. Franç. PC

93 The Dig NF
Notice Franç. PC

94 Wetlands
Vers. Franç. PC

95 Wing Commander
Vers. Franç. PC

96 Worms
Vers. Franç. PC

97 Arbre Généalogique
Vers. Franç. PC

98 Cave à vins Ga et Millau
Vers. Franç. PC

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

36 * 67 * 05 * 05

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.**
- **Un Catalogue CD-ROM Magazine Gratuit** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeaux !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire de -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

106 Personal Manager
Vers. Franç. PC

107 Restaurants et Hôtels de Paris
Vers. Franç. Mac et PC

108 Terrasses et jardins
Vers. Franç. PC

109 Votre Avenir/Tarot de Marseille
Vers. Franç. Mac et PC

110 Voyage en Italie
Vers. Franç. PC

111 Améliorez votre
Vers. Franç. PC

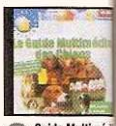
119 Stock Images vol.2
Vers. Franç. Mac et PC

120 Tout pour la PAO
Vers. Franç. PC

121 Voxel 3D
Vers. Franç. PC

122 Best Of "Le Bourget"
Vers. Franç. Mac et PC

123 La Botanique pour tous
Vers. Franç. Mac et PC


124 Guide Multimé des Chiens
Vers. Franç. Mac

128 BOX of X Vol.1
Vers. Franç. PC

129 Choisissez votre Top Model Penthouse
Vers. Franç. PC

130 Désirs et perversions vol.3
Vers. Franç. PC

131 Elite American Models I
Vers. Angl. Mac et PC

132 Fantasme à la carte avec Elodie
Vers. Franç. PC

133 From China with Love
Vers. Angl. Mac

137 Lady Power
Vers. Franç. Mac et PC

138 Ogenki clinic vol.1
Vers. Jap. PC

139 Pervers Private Paris CD Guide
Vers. Franç. Mac et PC

140 Plaisirs solitaires Grosses poitrines
Vers. Franç. PC

141 Pleasure CD
Vers. Franç. Mac et PC

142 Pulsions Interac avec Olivia
Vers. Franç. PC

Votre Club Multimédia !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Monet Verlaine Debussy — Vers. Franç. Mac et PC
08 Musée d'Orsay 100 Peintures — Vers. Franç. Mac et PC
09 Panorama de l'art Occidental — Vers. Franç. Mac ou PC
10 Nadar — Vers. Franç. Mac et PC
11 Paul Cézanne — Vers. Franç. Mac et PC
12 Portraits de Jazz — Vers. Franç. PC
13 The Beatles — Vers. Franç. PC
14 The Cranberries Rainbow — Vers. Angl. Mac et PC
15 Toilz'omur — Vers. Franç. Mac et PC

Jour J coffret 2 titres — Vers. Franç. Mac et PC
23 L'Anglais Multimédia au Quotidien — Vers. Franç. PC
24 L'Anglais par l'oral — Vers. Franç. Mac et PC
25 L'Espagnol Multimédia au Quotidien — Vers. Franç. PC
26 Les Plans de Paris Vol. 1, La Cité — Vers. Franç. Mac et PC
27 Géotuteur Europe — Vers. Franç. PC
28 Mythes et Légendes — Vers. Franç. PC
29 Napoléon — Vers. Franç. Mac ou PC
30 Two Lovely Ants — Vers. Franç. PC

Le Gros Crabe et ses amis — Vers. Franç. Mac et PC
41 Le Pays Magique — Vers. Franç. Mac et PC
42 Les Animalins 2 — Vers. Franç. Mac ou PC

Apache Longbow VF Edition spéciale — Vers. Franç. PC
53 Chuck Yeager — Vers. Franç. PC
54 Day of the Tentacle — Vers. Franç. PC

Fort Bayard — Vers. Franç. PC
62 Full Throttle — Vers. Franç. Mac ou PC
63 Inca collection — Vers. Franç. PC

Lamborghini AC — Vers. Franç. PC
71 Leisure suit Larry KIXX — Vers. Franç. PC
72 Les Guignols de l'Info : Le jeu — Vers. Franç. Mac ou PC

Red Baron — Vers. Franç. PC
84 Return to Zork VF — Vers. Franç. PC
85 Ring Cycle — Vers. Franç. PC

Desert CD Road 3D relief — Vers. Franç. Mac et PC
100 Dictionnaire des prénoms — Vers. Franç. PC
101 La Télévision Présent Passé Avenir — Vers. Franç. Mac et PC

CD 3000 Photos — Vers. Franç. PC
113 PaintBrush Clip'art (12000 images) — Vers. Franç. Mac ou PC
114 CD 3000 polices de caractères — Vers. Franç. Mac et PC

Le Corps Humain — Vers. Franç. PC
126 Angie, Infirmière de Nuit — Vers. Franç. Mac et PC
127 Belles d'époque, 3D relief — Vers. Franç. Mac et PC

Hot Show 2 — Vers. Franç. Mac et PC
135 John Wayne Bobbitt Uncut — Vers. Angl. Mac et PC
136 La Blue Girl vol.1 — Vers. Jap. PC

Sea Sex and Surf — Vers. Franç. Mac et PC
144 Strip Poker Pro — Vers. Franç. Mac ou PC
145 Virtual Vixens — Vers. Angl. Mac et PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **3 CD-ROM au choix** — Au lieu de ~~249F*~~ — **99F TTC** Chacun + frais d'envoi

55 Atlas du Monde — Vers. Franç. PC
64 Terminal Velocity — Vers. Franç. PC
73 La Conquête de l'Espace — Vers. Franç. PC

1er Cadeau : Votre Range CD-ROM

2e Cadeau : Un cadeau surprise, si vous répondez dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 31/06/96. (*) Prix conseillé moyen des CD-ROM présentés

★3615 CECD★

Plusieurs Milliers de titres sur catalogue

Art & Musique — Culture — Education — Eveil — Jeux — Loisirs — Profes-sionnel — Science & Nature — Adultes

86 Screamer — Vers. Franç. PC
87 Secret Weapons of the Luftwaffe — Notice. Franç. PC
88 Shadow of the Comet — Vers. Franç. PC
89 Sim City Enhanced — Vers. Franç. PC

102 Le Journal Interactif l'Année 94 — Vers. Franç. PC
103 Loisirs et Famille (recette cave video) — Vers. Franç. PC
104 Matignon — Vers. Franç. Mac et PC
105 Paris CityPlan — Vers. Franç. PC

115 Tout pour la Musique — Vers. Franç. PC
116 CD clips video — Vers. Franç. PC
117 Photolib Go! catalogue 30000 photos — Vers. Angl. Mac et PC
118 CD morphys 3D — Vers. Franç. PC

CAP 1021

BON D'ESSAI GRATUIT

GE40396

Club Européen du CD-ROM

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Envoyez-moi le (les) CD-ROM dont j'ai noté le (les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 2 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le (les) retourne et serais intégralement remboursé. Si je décide de le (les) garder, je deviendrais membre du Club Européen du CD-ROM sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 CD-ROM** (hors compte double), **je joins mon réglement de 128 F** (99 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 CD-ROM** (ou 1 CD-ROM compte double), **je joins mon réglement de 227 F** (198 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 CD-ROM** (ou 1 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), **je joins mon réglement de 326 F** (297 F + 29 F de frais d'envoi)

16D

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du CD-ROM
☐ **CB N°** _____ Expire le _____

Je possède un ☐ Mac ☐ PC Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/06/96.

Voici le (les) CD-ROM que je choisis :

1er	2e	3e
N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

1er Cadeau : Un Range CD-ROM
2e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Le Club Européen du CD-ROM se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé.

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

CORZIMO - RCS Rouboix Tourcoing - B 309 459 298 - 4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : (16 0) 44.83.42.30

PREVIEWS

Terra Nova

Sur la Terre comme au Ciel

Après Flight Unlimited, simulation de voltige aérienne aux graphismes remarquables, Looking Glass redescend de son nuage pour nous offrir une simulation de combat terrestre dans la lignée de Mechwarrior. Et bien sûr, là encore, c'est beau.

FORMAT : **PC CD-ROM.**

ÉDITEUR : **LOOKING GLASS TECHNOLOGIES/UBI SOFT.**

DATE DE SORTIE : **FIN MARS.**

PARFOIS, IL nous arrive de tomber sur des dossiers de presse assez surprenants. Celui de Terra Nova, par exemple. Ce jeu en 3D subjective, assez proche de Mechwarrior2 (robots de combat), y est en effet décrit comme une « simulation de la vie réelle ». Bizarre, non ? Imaginez un type qui, à la question : « Que faites-vous de vos journées ? », vous répondrait « ben, tous les matins je vais chercher deux croissants après avoir revêtu une combinaison high-tech, avec blindage et armement varié. Ensuite, je prends le vaisseau spatial n°12 pour aller bosser sur la planète Xorgbeuel. Là, je lutte toute la journée contre des pirates intergalactiques. Vous savez… les affreux qui menacent la colonie Mercuri. Enfin, quelques dizaines de macchabées plus tard, je rentre chez moi. Bref, la routine. » Et bien, il aurait de forte chance d'être légèrement fondu de la coiffe, bousculé du cortex, enfariné du ciboulot, bref, vous seriez en droit de penser qu'il a les neurones en vrac. Cela dit, dans le monde magique des jeux micro, il est vrai qu'on rencontre parfois pire qu'un descriptif grotesque : la gentille attachée de presse persuadée que son produit est génial. Après lancement du jeu, nos doutes n'ont d'ailleurs fait que s'amplifier. En effet, lorsqu'un soft vous gratifie généreusement d'une image par seconde sur un P120, vous pouvez légitimement supposer que l'intérêt de jeu s'en trouvera amoindri… à moins bien sûr que vous vous soyez acheté un PC à plus de 10 000 balles pour visualiser un diaporama sur écran 15'.

Si ton « ramage »…

Pourtant, nous n'avons rien dit et sommes restés courtois. Non que nous nous interdisions tout propos assassin mais tout simplement parce qu'il nous fallait reconnaître que, moyennant disparition de ce grave problème (sans doute lié à la bêta-version présentée), ce soft pouvait reléguer Mechwarrior2 au rang peu enviable de « has-been game » grâce, entre autres, à des graphismes époustouflants. Mode SVGA, textures des lieux et des unités réalistes, quatre mondes différents (terrestre, lunaire, désertique et glacé) avec pour chacun une palette de couleurs très naturelles, effets spéciaux parfaitement intégrés dans l'environnement visuel… À défaut d'être une « simulation de la vie réelle », les graphismes atteignaient ici un niveau de « virtualité » jamais atteint dans ce genre de jeu. Alors, certes, l'esthétique d'un produit n'est jamais la promesse d'un intérêt

ludique exceptionnel mais ce que nous avons pu voir du jeu incite plutôt à l'optimisme. Car, non seulement Terra Nova sera beau, mais il proposera au joueur des options tactiques susceptibles de le captiver au-delà de la simple découverte des graphismes. Passons rapidement sur la possibilité, assez commune, de choisir vos armes (parmi une douzaine) avant chaque mission (une trentaine en tout). Intéressons-nous plutôt à l'une des principales originalités de ce soft : dans la plupart des missions, vous serez non seulement immergé dans l'action jusqu'au yeux mais vous devrez parallèlement diriger une équipe de plusieurs combattants.

Beau et pas c... à la fois

Choisissez vos coéquipiers en fonction de leurs compétences, dotez-les d'un équipement spécifique puis, en cours de mission, assignez-leur des ordres en fonction de la situation. Certes, ce principe n'est pas nouveau, puisqu'on le rencontrait déjà dans Mortal Coil (Virgin), mais il semble qu'il entraîne ici le joueur dans des réflexions à moins court terme, portant sur des espaces géographiques

plus vastes, d'où une plus grande profondeur tactique. Reste que l'interface de Terra Nova, avec une gestion des déplacements (clavier) dissociée de celle des tirs (ciblage à la souris), risque peut-être de recentrer l'activité du joueur autour de sa propre survie en milieu hostile et ainsi nuire à la dimension « collective » du jeu. Sortie fin mars, donc test (très attendu) dans le prochain numéro. ■

Éric Ernaux

Track Attack
Les fous du volant

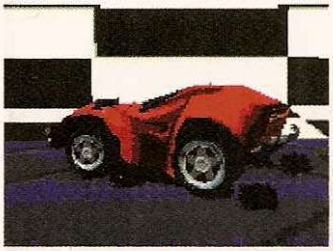
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MICROPROSE.**
DATE DE SORTIE : **AVRIL 96.**

Microprose s'encanaille enfin ! Après des jeux très « sérieux » (Grand Prix 2, Colonization), le voici faisant de l'œil au jeu d'arcade. La preuve, Track Attack, rejoint Screamer sur les bancs de la course automobile fantaisiste.

IL FAUT être sacrément courageux ou complètement inconscient pour sortir un jeu de courses automobiles après des jeux comme Screamer, Fatal Racing, et dans une certaine mesure, The Need For Speed.
Microprose, le respectable éditeur de simulations automobiles austères ou de jeux de gestion compliqués est-il tombé sur la tête ? A-t-il mangé par mégarde des champignons hallucinogènes ? Ou bien a-t-il tout simplement succombé aux sirènes de l'arcade, pour oser s'impliquer, lui, le preux défenseur du réalisme, dans un jeu « fun » ?
Quoi qu'il en soit, Track Attack est un jeu de courses automobiles différent des précédentes productions de Microprose : pas de réglage d'huile ou de gonflage de pneus, pas de gestion de capital ni de marges de bénéfices nets (ni bruts d'ailleurs), juste de l'action à fond les boulons.

Moteur, action !

Tout en 3D mappée d'assez belle facture, Track Attack vous invite à vous mesurer à plusieurs concurrents, dirigés par votre ordinateur ou par vos amis (options Link et réseau disponibles), et à les battre ! Et pour cela, tous les moyens sont bons : queues de poisson, poignées de clous, flaques d'huile, bref l'arsenal complet du parfait petit traître. Mieux vaut éviter les accrochages : votre véhicule n'est pas indestructible et ne peut encaisser qu'un certain nombre de gnons avant de vous laisser sur le bord de la route. Chaque course vous rapporte de l'argent et des points ; ils vous permettront de réparer les dégâts de votre bolide ou d'améliorer certaines pièces (moteur plus puissant, pneus plus résistants) et de progresser dans le championnat.
Monsieur Microprose n'ayant pas l'habitude de faire les choses à moitié, il nous a également concocté une série de vues extérieures : en plus des vues habituelles (intérieures classiques, arrière, ras du sol), on trouve notamment une vue d'en haut surprenante et des vues latérales, avec possibilité de zoomer. Je doute cependant que dans le feu de l'action, on s'amuse à jouer les réalisateurs en herbe, en jonglant sur les boutons F1, F2, etc. Et de l'action, il y en a… heureusement ! Et si vous n'en avez pas assez, la touche « T » vous permet d'en rajouter en vous donnant un coup de turbo qui, comme les « afterburners » sur les avions, est à utiliser avec parcimonie car en quantité limitée.
C'est donc sur près de 12 circuits que vous pourrez prétendre à la victoire. Ils ne sont pas plat et comprennent des chicanes, des dénivelés et des

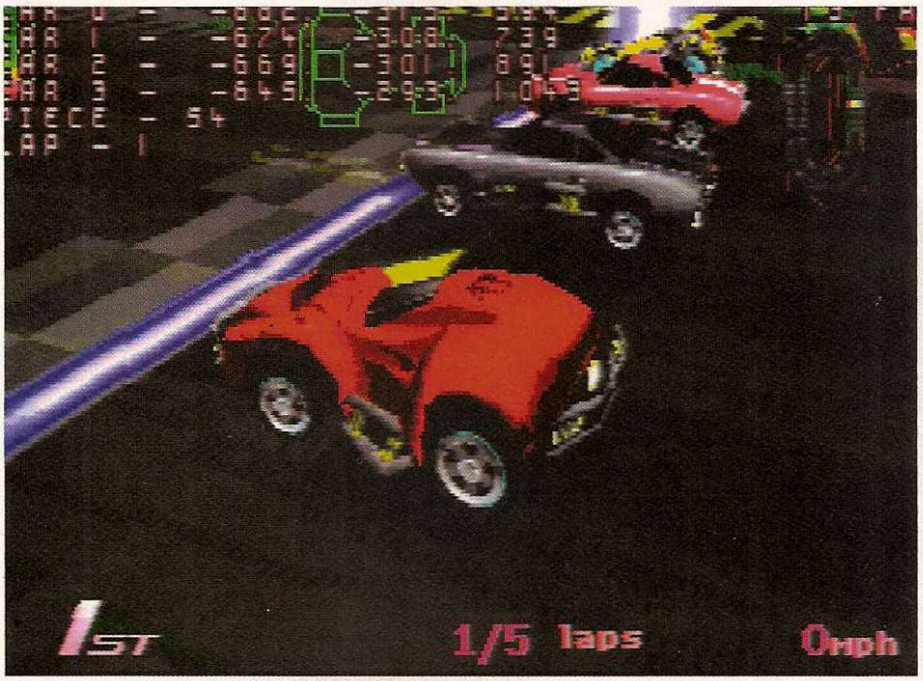


pentes ; de quoi vous donner le mal de mer. Vous y ramasserez des bonus (régénération de la carrosserie, carburant, téléportation, etc.), comme c'était déjà le cas dans Mégarace.

Il est peut-être utile de signaler qu'en dépit de très jolis menus, d'options intéressantes (notamment VGA et SVGA) et de trouvailles plutôt drôles, Track Attack souffre, dans son état actuel de développement, d'un étrange handicap : votre voiture n'avance pas très vite. Espérons que les programmeurs auront la présence d'esprit d'améliorer ce détail capital. Et pour ne pas rester sur un mauvais souvenir, précisons que Track Attack gère différentes conditions météorologiques et bénéficie d'une animation très fluide.

En attendant de pouvoir reprendre le volant grâce à une version finale, garons nous sagement et attendons Microprose au tournant ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



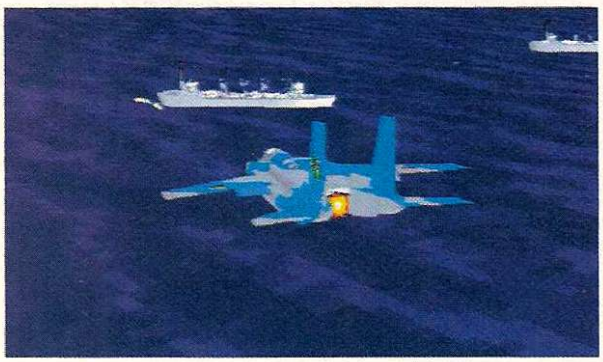
Advanced Tactical Fighter

Mal de l'air

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS.**
DATE DE SORTIE : **AVRIL 96.**

Les accros du manche à balai vont encore avoir à leur disposition une nouvelle alternative à EF 2000 et autre US Navy Fighters : Origin a encore frappé ! Très fort ? C'est à voir. Jetons donc un rapide coup d'œil sur ce nouveau simulateur aérien.

VOUS POSSÉDEZ un 486 ? Dans ce cas, tournez la page, Advanced Tactical Fighter ne sera pas pour vous, à moins que vous n'éprouviez un malin plaisir en regardant votre PC tirer la langue, au bord de l'épuisement neuronal. Origin poursuit effectivement sa chasse au 486 en dotant son nouveau simulateur d'une animation très gourmande en puissance. À titre d'exemple, sachez qu'un Pentium 90 n'affiche, en mode SVGA, qu'entre quatre et six images par seconde ! Mais accordons le bénéfice du doute puisque la version que l'on nous a fourni était bien loin d'être finale.

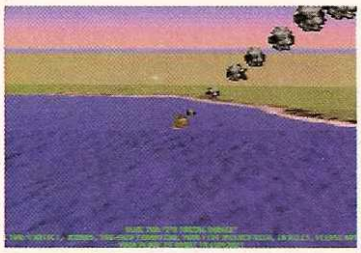


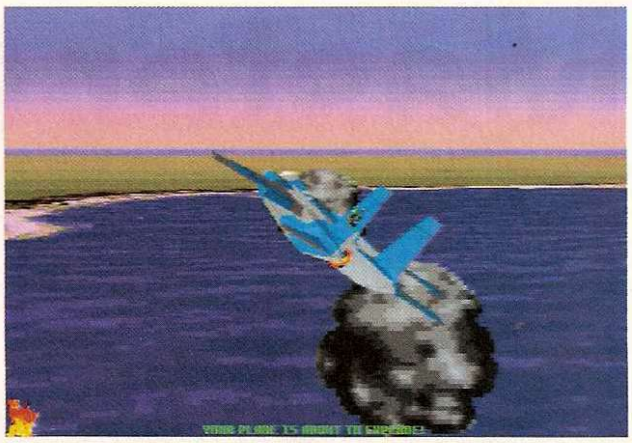
Advanced Tactical Fighter a été développé avec le concours du Jane's Information Group, une société qui collecte des informations sur les engins militaires et spatiaux. La coopération entre Origin et cette compagnie promet donc une grande fidélité à la réalité. On trouve d'ailleurs dans ATF une véritable base de données concernant les appareils disponibles dans le jeu : textes, photos, vidéos, détails techniques, la visite au pays des avions sera exhaustive.

En plein vol

« Et le simulateur ? » demandent en cœur tous les pilotes en herbe. Et bien il semble que les heureux possesseurs de US Navy Fighters risquent de ne pas être dépaysés. Normal, me direz-vous, c'est la suite ! On y retrouve les mêmes voix, une interface similaire et des graphismes assez identiques. La panoplie d'avions a été enrichie puisque vous pourrez notamment piloter le chasseur nouvelle génération Astovl, le bombardier furtif B-2 Spirit et le F-22 Lightning, dont la particularité est d'atteindre des vitesses supersoniques sans post-combustion ! Idéal lorsqu'on est verrouillé par un avion ennemi.

La principale innovation semble être la possibilité d'accomplir des missions sur terre et en mer. La variété des paysages sera donc au rendez-vous et changera des sempiternelles étendues maritimes que l'on arpentait inlassablement dans US Navy Fighters. Les objectifs de missions s'en retrouvent du même coup tout bouleversifiés puisqu'en dehors des éternelles interceptions aériennes, vous pourrez par exemple bousiller des convois de camions ou faire sauter des pistes d'atterrissage (comme c'est





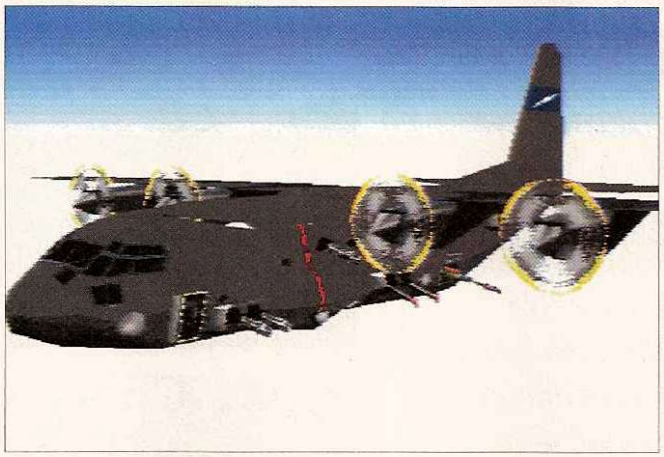
original). Les missions en mer n'en sont pas pour autant négligées : si l'envie vous en prend, vous pourrez même anéantir le porte-avions Clémenceau, c'est monsieur Chirac qui va être content !

Boum ! Boum ! Et re-boum !

Un soin particulier a été apporté aux dommages : les avions touchés piquent avec une aile en moins, les déflagrations projettent des pièces dans tous les sens, tout ça avec mapping et ombrages adéquats. Bientôt, les simulateurs de vol seront tellement beaux qu'on laissera nos bécanes jouer toutes seules avec, uniquement pour le plaisir des yeux ! Origin a justement pensé au spectateur qui sommeille en vous : vous pourrez vous repasser vos missions préférées, afin d'admirer vos plus beaux « shoot », ou plus probablement, d'affiner vos tactiques d'attaques et voir quelles erreurs vous avez commises. Dans le même esprit, deux vues extérieures sont proposées : la première permet de voir passer l'avion ciblé, la deuxième est une caméra extérieure standard que vous déplacez à loisir. Vous pouvez bien entendu désactiver le cockpit pour accroître votre visibilité, sans pour autant perdre la possibilité de regarder autour de vous : quel panorama !

Si vous êtes d'un naturel circonspect, vous pourrez jouer à ATF en effectuant des missions indépendantes. Si au contraire vous êtes très en colère, vous pourrez jouer en campagne. Et lorsque vous aurez fait le tour du jeu, un éditeur de missions vous permettra de rallonger la durée de vie du simulateur. Oui, mais on peut le formuler autrement : Link, Modem… Vous l'aurez compris, Advanced Tactical Fighters autorise le multijoueur. En affrontement ou en coopération, ATF accueille jusqu'à huit joueurs ! Et comme le casque virtuel VFX 1 est également géré, on n'ose pas trop imaginer ce que pourraient devenir huit joueurs totalement immergés dans ATF ! Le test nous le dira peut-être… ■

Luc-Santiago Rodriguez



Chaque mois toute l'actualité professionnelle du Multimédia et des Jeux vidéo

NOUVEAUTES, ANALYSES DU MARCHE ET DES PRODUITS, INTERVIEWS, SALONS, HITS ET ECHOS...

(format tabloïd)

CIBLE :
Tous les professionnels des Jeux vidéo et du multimédia de loisirs.
La Distribution (hypermarchés, supermarchés, enseignes spécialisées et détaillants).
Grossistes - Importateurs - Editeurs - Fabricants.

Contact rédaction : Jean-Pierre Luc au (33) (1) 30 74 34 79
Contact publicité : Marc Montegne au (33) (1) 47 39 34 81
Abonnements : Sylviane Sirdet au (33) (1) 47 39 34 81

Abonnement 1 AN : France 200 FF / Autres Pays 300 FF (par virement bancaire en FF)

Bulletin à renvoyer, avec votre réglement, à Pro-Games GEN4 03/96

Nom : Mr / Mme..... Prénom .....
(Société) ..... (Fonction) .....
N°..... rue/avenue .....
Code postal ..... Ville ..... Pays .....

Pro-Games 22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX - FRANCE - TEL. (33) (1) 47.39.34.81 - FAX. (33) (1) 47.39.34.79

Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs

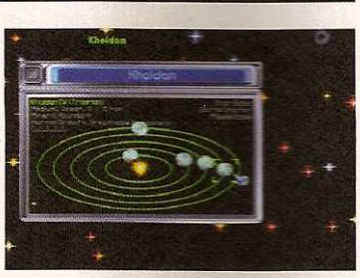
Master Of Orion 2
Battle for Antares

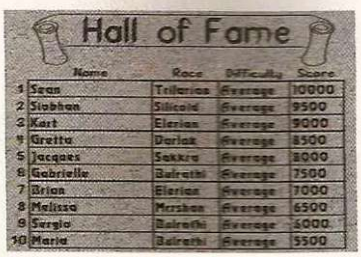
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MICROPROSE.**
DATE DE SORTIE : **AVRIL 96.**

BATTLE FOR Antares commence là où le précédent volet de Master of Orion s'achevait. Les populations diverses de la galaxie d'Orion sont aujourd'hui trop importantes pour se contenter des seules ressources de leur planète natale. L'expansion galactique est désormais la nouvelle politique garante de la survie de ces civilisations. Vous commencez la partie avec une petite colonie qu'il vous faudra dans un premier temps développer sur sa Terre d'origine, puis vous partirez à la conquête de planètes et de systèmes voisins, assurant par l'acquisition de nouvelles ressources la pérennité de votre espèce.

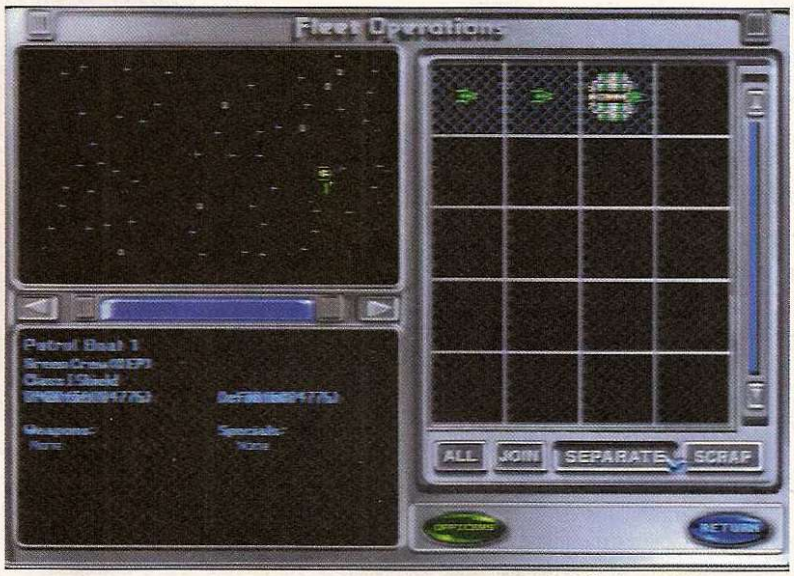
À l'issue du premier épisode, vous parveniez à chasser la race la plus xénophobe du cosmos. Vous pensiez être tranquille, hein ? Ben non ! Ils sont encore là. Où plutôt, selon l'expression consacrée, « ils reviennent, et ils ne sont pas contents… »

Depuis Civilization le métier de Maître du Monde n'est assurément plus ce qu'il était. Jadis, on se contentait aisément de repousser l'infâme envahisseur à coups de lasers pour finalement s'emparer de son trône et siéger à sa place : the-end-youpi-tra-lala-itou. Autant dire que la tâche s'est considérablement compliquée depuis, et Battle for Antares s'inscrit parfaitement dans la lignée du grand classique de Sid Meïer. À mesure que vous développerez vos colonies, il vous faudra contrôler l'allocation de vos ressources, organiser le déploiement de vos flottes spatiales tout en gérant les relations interplanétaires avec les races voisines. Les colons se répartiront suivant plusieurs activités parmi lesquelles le traditionnel sec-





	Name	Race	Difficulty	Score
1	Sean	Trilarian	Average	10000
2	Siobhan	Silicoid	Average	9500
3	Kurt	Elerian	Average	9000
4	Gretta	Darlak	Average	8500
5	Jacques	Sakkra	Average	8000
6	Gabrielle	Bulrathi	Average	7500
7	Brian	Elerian	Average	7000
8	Melissa	Mrrshan	Average	6500
9	Sergio	Bulrathi	Average	6000
10	Maria	Bulrathi	Average	5500



teur scientifique de recherche et développement auquel vous devrez une bonne partie de votre progression dans le jeu. La partie commence avec une flotte spatiale réduite mais qui s'avérera suffisante pour aller explorer l'univers. À noter que chaque planète possède un jeu de caractéristiques (atmosphère, minerais, etc.) sur lesquelles il vous faudra porter toute votre attention afin d'en tirer un profit maximum : les données rapportées par vos flottes devront vous permettre de déterminer le type d'installation le plus adapté aux conditions locales. Une importante base de données couvrant un vaste nombre de sujets (industrie, politique, technologie, etc.) est mise à votre disposition pour vous aider dans vos décisions.

Le 14 juillet du cosmos

Votre expansion galactique ne se fera naturellement pas sans heurt. À l'issue du premier épisode de Master of Orion, vous bannissiez du système une race alien furieusement xénophobe et dont l'unique ambition était d'exterminer toute forme d'intelligence différente de la leur (« xénophobie » et « intelligence » dans la même phrase… Il fallait oser !). Le scénario de Battle for Antares prévoit le retour en force de cette race aujourd'hui avide de vengeance… L'ultime affrontement prendra place en fin de partie et devrait faire trembler les chaumières intergalactiques de tous les systèmes avoisinants.

Battle for Antares sera entièrement en SVGA et la qualité graphique de cette preview laisse augurer d'un résultat final somptueux. La version bêta que nous avons testé ne comportait pas encore de scènes cinématiques. Mais si ces dernières sont - comme nous le promet Microprose dans son dossier de presse - à la hauteur des écran fixes, Master of Orion 2 Battle of Antares risque de faire date. À noter que la version commerciale permettra de s'affronter à huit en réseau ou bien à deux via modem/null modem. ■

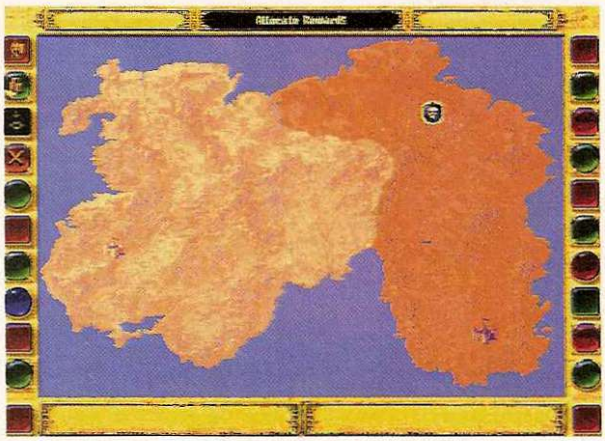
Duong

Fantasy General
Les dragons de Navarone

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SSI.**
DATE DE SORTIE : **AVRIL 96.**

Les adeptes du wargame qui ne peuvent plus voir un char en peinture ni des fantassins en macramé seront certainement intéressés par Fantasy General, puisqu'il propose au joueur blasé une alternative aux sempiternelles guerres mondiales.

ADIEU hélicoptères, fantassins et canons, bonjour, chevaliers, harpies et archers ! Depuis Front Lines ou Perfect General, les wargames n'évoluent plus tellement. Guerres mondiales, débarquements en tous genres ou raids aériens, les contextes sont toujours les mêmes et en dépit de réalisations toujours plus avancées, le wargame a tendance à tourner en rond.
Fantasy General arrive donc à point pour apporter un peu d'air pur. Il permet enfin de prendre le large et d'oublier la Normandie ou les Ardennes en vous envoyant sur la belle île de Keldonia. C'est effectivement là que Dragga, le roi Orc (qui a ouvert la porte de Warcraft 2 ?) sème panique et chaos. Constituez-vous vite une armée et sautez à pieds joints dans les hexagones, secondé par des humains comme par des créatures fabuleuses.



La fantasy, c'est fantastique

Même si la réalisation rappelle furieusement Panzer General (de SSI, comme par hasard...) et qu'on a la nette impression que les engins de guerre contemporains ont été remplacés par leurs équivalents médiévaux, l'ambiance Fantasy est agréablement rendue.
En début de partie, vous constituez votre petite troupe en piochant parmi un grand nombre d'unités, réparties en différentes classes (infanterie lourde ou légère, archers, chevaliers, créatures et machines volantes, mages), humaines et magiques. Ces dernières résistent d'ailleurs mieux aux sorts adverses, mais ne peuvent bénéficier d'améliorations.
Les unités sont définies par plusieurs caractéristiques (niveaux de mêlée, d'attaque, d'armure, points de vie, de sorts, de mouvement, etc.) que vous devrez retenir le mieux possible afin de gérer attaques et déplacements de manière optimale. Comme dans Panzer General, le moral est pris en compte et permet de nuancer les combats ; c'est toujours amusant de voir un énorme griffon démoralisé !

Où sont les Allemands ?

Le jeu est décomposé en scénarios, durant lesquels - devinez quoi ? - vous devrez conquérir un certain nombre de lieux sur la carte : des cités bien sûr, mais aussi des grottes ou des sanctuaires. La domination d'un lieu vous donne droit à des bonus dépendant de sa nature : une ville abrite généralement de l'argent, tandis que les temples cachent des objets magiques, des trésors, voire de redoutables héros qui viendront se joindre à vous. Mais pour toucher tous ces gros lots, il faudra auparavant vous mesurer à des hordes aussi

bien entraînées que les vôtres. Ne vous attendez pas à faire face à trois Orcs en vadrouille, car la difficulté, qui semble très bien dosée, vous réserve plutôt des troupes belliqueuses d'ogres, de chimères et d'archers. Comme dans tout wargame qui se respecte, le déroulement du jeu se fait par tours, durant lesquels vous pouvez vous déplacer, attaquer, acheter de nouvelles unités et jeter des sorts. Vous avez la possibilité d'investir votre argent dans la recherche de nouvelles unités plus performantes ou de nouveaux sortilèges. C'est une chose à ne pas négliger car l'ordinateur, en face, progresse rapidement. L'affichage du jeu est en SVGA et la représentation est donc très soignée. Les unités sont joliment dessinées

(surtout les créatures) et les terrains semblent assez variés.
En définitive, Fantasy General à l'air d'être un intéressant compromis entre Master of Magic et Panzer General. Un test complet devrait révéler si la magie et le contexte médiéval fantastique rafraîchissent réellement le wargame, actuellement endormi sur ses lauriers. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Premier Mail Order

Version Francaise	AM	ST	MAC	PC
Realistic Air War ... CDROM	-	-	-	129
INSTRUCTION KIT ... 199	-	-	-	VF
Tanks ... CDROM	-	-	-	289
Wizard ... MAC3.5/MACDROM	-	359	-	-
Pack Compilation - *Guardian,Roadkill,*				
Landmarks ... A1200/CD32199	-	-	-	-
Triple Trilogy ... CDROM	-	-	-	299
Three Worlds ... CDROM	-	-	-	289
SPEED 3D ... A1200/CD32229	-	-	-	NF
Dark Trilogy - Pts 1, 2 & 3 ... CDROM	-	-	-	279
Empires ... CDROM	-	-	-	259
Cod ... CDROM	-	-	279	279
THE LONGBOW ... CDROM	-	-	-	299
... CDROM	-	-	-	369
Construction Kit ... 129	-	-	-	159
Adv Graphic System ...	-	-	-	279
... A1200,CD32199	-	-	-	-
Fortress ... 3.5/CDROM129	-	-	-	129
... A1200/CD32 199	-	-	-	NF
Stage ...	-	-	279	279
Laser 3000 AD ... CDROM	-	-	-	279
2 ... CDROM	-	-	-	149 VF
2 Titans Legacy ... CDROM	-	-	-	199
THE ISLE 3 ... CDROM	-	-	-	289
Bulthead ... CDROM	-	-	-	199
Racing ... CDROM	-	-	-	329
Cars ... A1200/CD32/3.5/CDROM199	-	-	-	199
... CDROM	-	-	-	259
...LESS ... A1200289	-	-	-	NF
... A1200/CD32/3.5/CD199	-	-	-	269
... CDROM	-	-	-	249
Fodder ... 139229	-	-	-	139
Fodder 2 ... 199	-	-	-	229 NF
Manager 2 ... 3.5/CDROM199	-	-	-	269
Man End of Season ... 129129	-	-	-	129
... 129	-	-	-	129 NF
... 3.5/CDROM129	-	-	-	129 NF
... CDROM	-	-	-	329
Collection - Lucas Arts ... 199	-	-	-	199
Collection - Delphine3.5/CDROM179	-	-	-	179
... A1200199	-	-	-	-
... 3.5/CDROM229	-	-	-	279
Classics 3 ... 3.5/CDROMROM	-	-	-	229 VF
The Max ... CDROM	-	-	299	199
& Conquer ... CDROM	-	-	-	299
CONQUER COVERT OPS . CDROM	-	-	-	109
... Win95CDROM	-	-	-	299
Oxford ... CDROM 229	-	-	-	99
... CDROM	-	349	309	-
2 ... CDROM	-	-	-	299
... Amiga/CDROM 229	-	-	-	129
Miracle ... 3.5/CDROM	-	299	129	-
Wargames Collection - *Decisive Battles of Civil War Vols 1,2&3,Gold of The*				
Battlefront,Reach For The Stars, Warlords,Conquest				
D Day Beginning of End				
Domination,When Two Worlds War,Battles of				
Aragon,Wargame Const Kit 2 - Tanks	-	-	-	-299
Strip Poker 1 & 2 ... CDROM	-	-	-	129
Toys ... Win 95 CDROM	-	-	-	149
Grand Derby ... CDROM	-	-	-	329
WORLD ... CDROM	-	-	319	299

NF = Notice Francaise	AM	ST	MAC	PC
Doom 2 ...	-	-	-	-329
Doom 2 ... CDROM	-	-	329	369
Druid ... CDROM	-	-	-	279
DUKE NUKEM 3D ... CDROM	-	-	-	299
Dune 2 ... 129	-	-	-	129 NF
Dungeonmaster 2 (A1200-Disque Dur),3.5/CD229				-299
EA CRICKET 96 ... CDROM	-	-	-	329
Earthsiege 2:Skyforce ... Win95CDROM	-	-	-	299
Exile ... A1200/CD32199	-	-	-	-
Extreme Racing ... A1200/CD32199	-	-	-	-
F/A 18 Hornet V2.0 ... MAC3.5	-	-	399	-
F/A 18 Hornet Korean Crisis ... MAC3.5	-	-	259	-
FADE TO BLACK ... CDROM	-	-	-	369 VF
Fantasy General ... CDROM	-	-	-	299
FEARS ... A1200/CD32199	-	-	-	-
FIFA 96 ... CDROM	-	-	-	349 VF
Flight Unlimited ... Win95CDROM	-	-	329	359
FLIGHT SIMULATOR 5.1 ... 3.5/CD	-	-	-	299
F Sim 5 Europe 1 ou Las Vegas ...	-	-	-	229
F Sim 5 Flightsnap ... CDROM	-	-	-	349
F Sim 5.1 Hong Kong ... CDROM	-	-	-	269
F Sim 5 Paris ou New York ...	-	-	-	159
F Sim 5 Survol des Iles ...	-	-	-	159 NF
Flux ... MAC/PC	-	-	109	109
Formula 1 Grand Prix ... 3.5/CDROM 129	-	-	-	129
Formula 1 Grand Prix 2 ... CDROM	-	-	-	329
Full Throttle ...	-	-	299	299
G Gooch World Class Cricket3.5/CDROM 99	99	-	-	99
GLOOM ... A1200/CD32199	-	-	-	-
Gloom Data Disk ... 129	-	-	-	-
Gloom Deluxe(A500-2 Meg Ram,Accelerator)199	-	-	-	-
Gloom 2 ... CD32199	-	-	-	-
Great Naval Battles 4 ... CDROM	-	-	-	299
Gremlin 4 Pack Compilation - *Lotus,Premier Manager 2,Space Crusade,Zool 2* AMIGA/3.5/CDROM 149			-	-149
Guardian ... A1200/CD32 99	-	-	-	-
Gunship 2000 ... 3.5/CDROM 129	-	-	129	NF
Harpoon 2 ... CDROM	-	-	299	279
Harp 2 WestPac Ou ColdWar Battleset ...	-	-	179	169
Harpoon 2 Scenario Editor ...	-	-	-	179
Heart of Darkness ... CDROM	-	-	-	329
Hexen (Heretic) ... 3.5/CDROM	-	-	-	299
History Line 1914-1918 ... 3.5/CD 129	-	-	-	129 VF
Hunters of Ralk ... CDROM	-	-	-	299
IMPOSSIBLE MISSION ... CD32129	-	-	-	- VF
Incredible Machines ... 3.5	-	-	199	-
INDY CAR RACING ... CDROM	-	-	-	99
Indy Car Track Pack ...	-	-	-	129 NF
Jet Fighter 3 ... CDROM	-	-	-	299
Jetstrike ... A500/A1200/CD32/3.5/CD 199	-	-	-	229
Kings Quest 6 ... CDROM	-	-	-	99
Kings Quest 7 ... CDROM	-	-	-	299
KLIK AND CREATE ... CDROM	-	-	-	499
L'entraineur ... CDROM	-	-	-	299 VF
L'Entraineur - Anglaise League ... CD	-	-	-	199 VF
L'Entraineur - Allamand League ... CD	-	-	-	199 VF
L'Entraineur - Espagnole League ... CD	-	-	-	199 VF
L'Entraineur - Soudéito League ... CD	-	-	-	199 VF
Leading Lap ... A500/A1200199	-	-	-	-
Le Chateau Magique De Scooter ... 3.5	-	-	-	289
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3 ... 129 129	-	-	-	129
Lemmings 1 et 2 ... CDROM	-	-	-	199
Lemmings 3 ... A1200 199	-	-	-	229

OEM = Sans Boite	AM	ST	MAC	PC
LEMMINGS 3D ...	-	-	-	329
Links 386 Pro SVGA ... PC3.5/CDROM	-	-	319	289
Links Coghill Dubbs Dread ... CDROM	-	-	-	179
Links Maluna Kea Ou Troon North ...	-	179	179	-
Links Castle Pines ou Innisbrook ...	-	-	-	159
Links Fantasy Course ... 3.5/CDROM	-	-	-	179
Links Big Horn ou Pebble Beach ...	-	189	159	-
Links Prairie Dunes M3.5/PC3.5/CDROM	-	189	179	-
Links The Belfry ... CDROM	-	-	-	179
Lion King ... A1200 199	-	-	-	149
Little Big Adventure ... 3.5/CD	-	-	-	349
Mad Dog Macree 1 ou 2 (OEM) ...	-	-	-	169
Madeline ... 3.5/CDROM	-	-	299	279
Magic Carpet 2 ... CDROM	-	-	-	349 VF
Manic Karts ... CDROM	-	-	-	149
MARATHON 2 ... MACDROM	-	-	379	-
MECHWARRIOR 2 (WIN 95) ... CDROM	-	-	-	299
Mechwarrior 2 Expansion Pack ... CDROM	-	-	-	159
Micro Machines 2 ... CDROM	-	-	-	199
Microlight Warriors ... A1200/CD32199	-	-	-	-
Military Masterpieces ... CDROM199	-	-	-	229
Monkey Island 2 ... 3.5 129	-	-	-	129
Mortal Kombat 2 ... 3.5/CDROM 199	-	-	-	179 NF
Moto X ... CDROM	-	-	-	229
MTV UNPLUGGED ... CDROM	-	-	-	179
NASCAR Track Pack ... CDROM	-	-	-	149
Navy Strike Task Force CommandCDROM	-	-	-	299
Need For Speed ... CDROM	-	-	-	359 VF
Odyssey ... A500/A1200169	-	-	-	-
OPERATION CRUSADER ... CDROM	-	-	-	279
PGA Euro Tour500/A1200/CD32/CDROM229				349
PGA Tour Golf+ ... 129	-	-	-	129
PGA Tour Golf 96 ... CDROM	-	-	-	359 VF
PGA TOUR GOLF 96 DATA DISKCDROM	-	-	-	159
Pinball 95 ... CDROM	-	-	-	179
Pinball Dreams ... CDROM	-	-	-	259 NF
Pinball Illusions ... A1200/CD32 199	-	-	-	269 NF
Player Manager 2 ... 129	-	-	-	159
Player Manager 2 ...	-	-	-	199
Police Quest 1 ou 2 ou 3 ... 129 129	-	-	-	129 NF
POWER CORRUPTION & LIES - *UFO,Fleet Defender,Dune2, Beneath A Steel Sky* ... CDROM	-	-	-	259
Premier Manager 2 ... 79 179	-	-	-	-
Prem Manager 3 Multi Edit Sys ... 119	-	-	-	129
Prince of Persia Collection ... CDROM	-	-	-	169
Railroad Tycoon Deluxe ... 3.5/CDROM	-	-	-	129 VF
Rapid Assault ... CDROM	-	-	-	229
RAYMAN (WIN 95) ... CDROM	-	-	-	279
REBEL ASSAULT 2 ...	-	-	359	359
Rise of the Triad ... 3.5/CDROM	-	-	-	279
Sam & Max Hit the Road ... CDROM	-	-	-	129
Sensible Golf ... 3.5/CDROM199	-	-	-	259 NF
Sensible World of Soccer ... 179	-	-	-	229
Sensible World of Soccer ... CDROM	-	-	-	269
Settlers ... 3.5229	-	-	-	-129
Shockwave Assault ... PC/MACCDROM	-	359	359	-
Silent Hunter ... Win95CDROM	-	-	-	299
Sim Classics (Earth/Farm/A Train)CDROM	-	-	-	179
Simon the Sorceror A1200/CD32/3.5/CD 129		-	-	129 NF
Simon the Sorceror 2 ... 3.5/CDROM229	-	-	-	279
Skitchin ... A500/A1200/CD32 199	-	-	-	-
Soccer Stars 96 - *FIFA,On The Ball,Kick Off 3, Premier Manager 3* ... A500/A1200CDROM249	-	-	-	249

	AM	ST	MAC	PC
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ... 129 129	-	-	-	129
Sports Legacy ... A500/CD32 199	-	-	-	NF
SSN-21 SEAWOLF ... CDROM	-	-	-	129 VF
Star Crusader ... A1200 et CD 199	-	-	-	-
Star Crusader ... CDROM	-	-	-	299
STAR TREK - FINAL UNITY ... CDROM	-	-	-	299
Star Trek Motion Picture AudioclipsCDROM	-	-	-	199
Star Trek - Omnipedia ... CDROM	-	-	349	349
Storm ... CDROM	-	-	-	349
SU 27 Flanker (DOS ou Win 95)CDROM	-	-	-	299
Super Skidmarks ... A500/A1200 199	-	-	-	-
Super Skidmarks Data Disks ... 129	-	-	-	-
Super Streetfighter 2 Turbo ... 3.5/CDROM 229	-	-	-	229
Syndicate ... A500/A600/A1200 129	-	-	-	139
Syndicate Plus ... CDROM	-	-	-	129 VF
SYSTEM SHOCK ... MACCDROM	-	-	359	-
System Shock ... CDROM	-	-	-	129 VF
Tek War ... CDROM	-	-	-	259
Terracide ... CDROM	-	-	-	329
TERMINATOR FUTURE SHOCK ... CDROM	-	-	-	299
Terminal Velocity ... CDROM	-	-	-	299
TFX ... CDROM	-	-	-	99
THE KILLING GROUNDS ... A1200/CD32229	-	-	-	-
Theme Park ... 500/1200/CD32/CD229	-	319	279	
Third Reich ... 3.5/CDROM	-	-	-	299
Threshold ... CDROM	-	-	299	299
Tie Fighter Collection ... CDROM	-	-	-	329
Time Gate ... CDROM	-	-	-	299
Track Attack ... CDROM	-	-	-	329
Transport Tycoon Deluxe ...	-	-	299	-
Transport Tycoon et World EditorCDROM	-	-	-	129
UFO ... 500/1200/3.5/CD 129	-	-	-	129
Ultima Underworld 1+2 ... CDROM	-	-	-	129 VF
ULTIMATE DOOM ... 3.5/CDROM	-	-	-	229
Urban Runner ... CDROM	-	-	-	299
US NAVY FIGHTERS GOLD ... CDROM	-	-	-	379 VF
USS Ticonderoga ... 3.5/CDROM	-	299	299	
VIRTUAL KARTING ... A1200199	-	-	-	NF
Warcraft Orcs & Humans ... MACDROM	-	289	-	-
WARCRAFT 2 ... CDROM	-	-	-	299
Wing Commander 3 ... CDROM	-	-	-	399 VF
Worms ... A500/CD32/3.5/MACCDROM 199	-	249	229	
Xith Hour - 7th Guest 2 ... CDROM	-	299	399	
X Wing Collection ... CDROM	-	329	329	
Z ... CDROM	-	-	279	-
Zool 1 ou 2 ... CD32 189			-	NF
Zoop ... 3.5	-	-	-	179

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

AAN = ANALOG ADAPTEUR NECESSAIRE POUR AMIGA

3.5" Boitier 100 Disk	79	79	79	79
ADAPTEUR POUR ANALOG JOYSTICK		59	-	-
Cable d'extension pour Clavier	-	-	-	59
Cable d'extension pour Souris	59	-	-	59
CH F16 Combat Stick	-	-	-	649
CH F16 Fighter Stick	-	-	799	799
CH F16 Flight Stick	-	-	-	399
CH Pro Pedals	-	-	-	699
CH Pro Throttle	-	-	799	799
CH Virtual Pilot	-	-	-	599
CH Virtual Pilot Pro	-	-	-	699

	AM	ST	MAC	PC
Competition Pro Joypad pour CD32 ... 159	-	-	-	-
Doubleur de Joystick ... 59	59	-	-	79
Freewheel Analog Volant ... 129	-	-	-	129
Freewheel Digital Volant ... 249	-	-	-	-
Gravis Analog Joystick ... (AAN)299	-	-	-	299
Gravis Analog Pro Joystick ...	-	-	-	329
Gravis Gamepad ... 179	179	279		219
Logic 3 Power Pad ...	-	-	-	99
Logic 3 Sprint Pad ...	-	-	-	129
Logic 3 Alpha Ray - Autofire ... 109	109	-	-	-
Logic 3 Sigma Ray - Autofire ... 129	129	-	-	-
PCMCIA GAMECARD II ...	-	-	-	449
Quickjoy PC Optix Analog(Digital) ...	-	-	-	299
Quickjoy PC Propad-SV250 ...	-	-	-	109
QUICKSHOT SKYMASTER QS206 ...	-	-	-	259
Quickshot Warrior QS123 ...	-	-	-	129
RAM Board - A1200 - Bare ... 499	-	-	-	-
RAM Expansion 4 MEG 72 Pin SIMM ... 999	-	-	-	999
RAM Expansion 8 MEG 72 Pin SIMM ... 1899	-	-	-	-1899
RAM Expansion 16 MEG 72 Pin SIMM .3499	-	-	-	-3499
Saitek Megagrip 7-MX732 ... (AAN)139	-	-	-	139
Saitek Megagrip 8-MX734 (Digital) ...	-	-	-	149
Screenbeat 2 Enceintes ... 129	-	-	-	129
Screenbeat 25 Enceintes - SB225 ... 199	-	-	-	199
Screenbeat Pro 50 Enceintes - SB250 ...	-	-	-	299
Souris ... 109	109	-	-	109
SUNCOM G-FORCE YOKE ...	-	-	-	399
Suncom FX2000 ... (AAN) 199	-	-	-	199
Thrustmaster ACM Gamecard ...	-	-	-	259
Thrustmaster F16 Flight Control ...	-	-	-	899
Thrustmaster F16 TQS ...	-	-	-	899
Thrustmaster Formula T2 - *Volant,Brake & Accelerator* ...	-	-	999	-
Thrustmaster Mk2 Flight Control ...	-	-	-	599
Thrustmaster Mk2 Weapons Control ...	-	-	-	749
Thrustmaster Pro FCS ...	-	-	-	999
Thrustmaster Rudder Control System ...	-	-	999	999

Titres Pour Adults >18 Ans

Asian Dream Girls 1 ...	-	-	169	169
Asian Dream Girls 2 ...	-	-	169	169
Asian Pleasures 2 ...	-	-	-	169
Asian Pleasures 3 ...	-	-	-	169
Asian Pleasures 4 ...	-	-	-	169
European Dream Girls Vol 2 ...	-	-	169	169
European Dream Girls Vol 3 ...	-	-	169	169
Girls Games No 1(Win) ...	-	-	169	169
Hot Spot Women 1 ...	-	-	179	179
Hot Spot Women 2 ...	-	-	179	179
Hot Spot Women 3 ...	-	-	179	179
Nightclub Amsterdam ...	-	-	179	179
Nightclub Copenhagen ...	-	-	179	179
Penthouse Select A Pet Vol 1 (Win) ...	-	-	-	249
Photo Studio ...	-	-	-	179
Pixels of Passion Vol 1 ...	-	-	-	179
Pixels of Passion Vol 2 ...	-	-	-	179
Pixels of Passion Vol 3 ...	-	-	-	179
Scandanavian Cover Girls 1 ...	-	-	179	179
Scandanavian Cover Girls 2 ...	-	-	179	179
Scandanavian Cover Girls 3 ...	-	-	179	179
Sinful Girls No 1 ...	-	-	169	169

NOM ... PRENOM ...
ADDRESS ...
Code Postal ... VILLE ...
TEL ...

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL ... TTC

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour CommandesTelephoniques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

☐ MASTERCARD
☐ VISA
NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE
DATE D'EXPIRATION ... /

ENVOYEZ A:
PREMIER MAIL ORDER Dept:GEN03
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. ...
A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

MAC ☐ CDROM ☐ PC3.5" ☐ AMIGA ☐ A1200 ☐ CD32 ☐ ST ☐

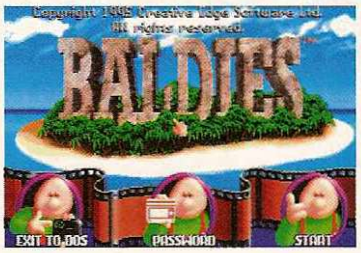
Baldies

Veni, vidi, vico...

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ATARI/CREATIVE EDGE.**
DATE DE SORTIE : **AVRIL 96.**

On connaissait Atari pour ses consoles de jeux, ou bien encore pour ses micros. Mais, on était à cent lieues de penser que cette énorme société américaine était en passe de devenir l'un des plus gros producteurs de... pommes de terre virtuelles.

BIEN QUE les graphismes de Baldies fassent en premier lieu penser à Theme Park, ce soft semblerait plutôt s'inscrire dans la lignée de Warcraft 1 et 2. Il s'agit en effet d'un jeu de stratégie mettant en scène les affrontements territoriaux entre les multiples races qui composent ce petit univers. Pour commencer la partie, vous disposez d'une petite colonie de Baldies - ces petits machins tout ronds qui ressemblent à des patates - qu'il vous faudra développer savamment, et ce



à plusieurs niveaux : scientifique, militaire, démographique et productif. La preview que nous avions à notre disposition ne comportait qu'un seul bêta-niveau, sans le moindre ordre de mission. L'interface de jeu se présente sous la forme d'une carte que l'on peut scroller à l'aide de la souris, à la manière de Command and Conquer. Sur un rebord de l'écran, une barre d'icônes vous permet de gérer vos Baldies en assignant à chacun d'eux l'un des quatre statuts proposés : travailleur, constructeur, scientifique ou militaire. Divers outils se trouvent également dans ce menu, parmi lesquels un drapeau qui vous permet de déterminer l'empla-

cement de vos constructions, ainsi qu'une main qui vous sert, entre autres, à placer vos Baldies. Avant toute chose, il s'agit de construire un nombre suffisant de maisons ; en effet, c'est au sein de ces dernières qu'il vous sera possible d'entreprendre quatre tâches d'ordre primordiale : la recherche, la construction, l'armement et... la fornication (ça devrait plaire au Teignard). Si, si. Enfin... disons... la reproduction, plutôt. Un clic sur une de ces maisons nous montre l'intérieur de la bâtisse divisée en sections représentatives des quatre fonctionnalités. La rentabilité d'un poste dépendra directement de l'importance des ressources que vous déciderez de lui allouer (principalement le nombre de Baldies).

À l'inverse de Warcraft ou C & C, Baldies ne comprend pas de gestion de ressources pécuniaires. En fait, votre capital est essentiellement démographique et cet aspect « élevage » devrait permettre au soft de se distinguer des produits suscités.

Terrain instable

Parmi les nouveautés apportées au genre, le terrain fait l'objet d'une donnée toute particulière ; ce dernier - composé au départ de plusieurs continents (un par race) - évolue en temps réel : au fil de la partie, de petites portions de terrain viennent peu à peu modifier les délimitations géographiques. Ceci a pour effet de remettre constamment sur la table la question de l'aménagement territorial. En effet, il se pourrait bien qu'un modeste pont de terre, fort malvenu, vienne donner à vos adversaires l'occasion d'une insertion stratégique lourde de conséquence : un brin d'inattention et ce sera la raclée du siècle. Afin d'éviter à vos patates de se faire lamentablement « friter » (hmm... lamentable, en effet), la surveillance territoriale sera de mise et la moindre parcelle de terrain inopportune devra être impitoyablement détruite. Enfin la version commerciale du soft devrait comporter plus d'une centaine de niveaux ainsi qu'un nombre d'inventions parfaitement hallucinant (véhicules terrestres, aériens, etc.). Huit joueurs pourront s'affronter en réseau ce qui devrait garantir aux courageux testeurs que nous sommes des nuits blanches d'heures supplémentaires particulièrement acharnées. ■

Duong

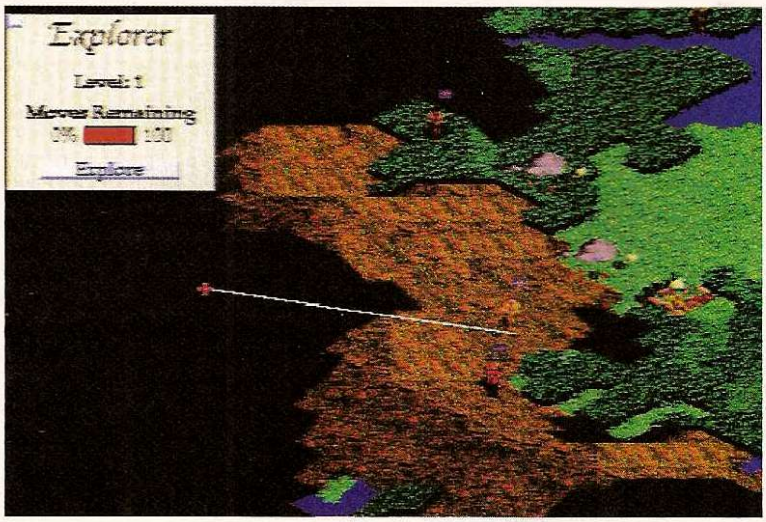
Conquest of The New World

Esthétization

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **QUICKSILVER/INTERPLAY.**
DATE DE SORTIE : **MAI 96.**

Résignés, nous acceptons aujourd'hui le précepte selon lequel un jeu de gestion/stratégie passionnant doit être soit laid soit d'une prise en main laborieuse. Interplay risque pourtant de nous prouver le contraire avec un soft aux arguments très convaincants.

TOUT JOUEUR a, au moins une fois dans sa vie, consacré une nuit entière à la découverte d'un soft Microprose. Je pense en particulier à Civilization, Colonization et Master of Magic, trois jeux enchanteurs qui peuvent encore aujourd'hui vous visser à votre PC pendant des heures. Pourtant, on peut difficilement s'ébaudir devant leur réalisation : graphismes hauts en couleur mais plutôt bas en résolution, musique réalisée par « The One Finger Bontempi Group Band », bruitages insignifiants… il faut admettre que l'esthétique globale de ces produits laisse un peu à désirer. Alors, évidemment, quand nous avons vu Conquest of The New World, qui reprend grosso modo l'idée originelle de Colonization (implantation de colonies en terre inconnue), notre première réaction fut de prononcer un « bôôôô » accompagné, bien sûr, du mince filet de bave qui sied à ce genre de situation. Commencez tout d'abord par vous représenter un jeu en perspective isométrique, avec des



graphismes en 3D, le tout en SVGA plein écran… c'est beau, non ? Si, c'est beau. Imaginez ensuite un écran de jeu « zoomable » de la carte du monde à la vue rapprochée d'un bâtiment (sept niveaux en tout). Pratique, non ? Oh oui, pratique ! Supposez maintenant que vos unités (explorateurs, armées, etc.) marchent vraiment lorsqu'elles se déplacent et que chacune des infrastructures soit parcourue de multiples animations (roue à aubes qui tourne, bûcheron qui coupe un arbre, etc.)… vivant, non ? Zarma, le truc de la mort, trop vivant !

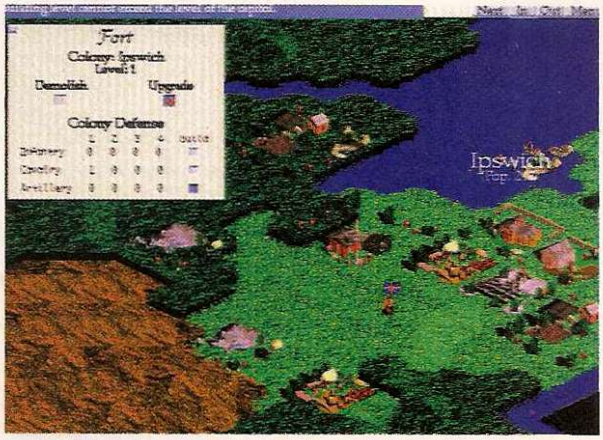
1620. Arrivée du Mayflower

Bien sûr, je pourrais également vous parler des bruitages qui accompagnent chacune des animations du jeu, sans omettre les sonorités d'ambiances (p'tits zoziaux, grenouilles, etc.), mais je préfère ménager le suspens. La démo se trouvant sur le CD-Rom de ce Gen4, vous aurez l'occasion de découvrir vous-même à quel point Conquest s'annonce comme le giga-hit à venir du jeu de gestion/stratégie sur PC. Votre but est plutôt simple : vous débarquez sur un nouveau continent avec quelques colons, des armées ainsi qu'un stock de matière première et vous devez vous y implanter comme nation dominante. Pour cela, vous aurez à gérer vos villes, leur population et leur production en construisant des fermes (nourriture), mines (or et métal), scieries (bois), forts (unités militaires), églises (elles attirent de nouveaux immigrants), etc. Les matières premières exploitées vous permettront de construire de nouvelles infrastructures, d'accroître leur productivité (quatre niveaux « d'upgrade ») ou encore de faire du commerce pour acquérir des biens manufacturés. Votre score final sera calculé sur la base de vos colonies, de vos découvertes (rivières et sommets montagneux), de votre activité diplomatique et de vos succès militaires.

Jusqu'à six en réseau !

Succès militaires ? Et bien oui, Conquest Of The New World n'est pas un Sim City 1620 mais bien une « simulation économico-militaire », vous pouvez donc attaquer des armées ennemies (autre nation, natifs) ou investir des colonies étrangères, bref, pourfendre tous ceux qui oseraient s'opposer à votre impérialisme tentaculaire. Remarquable innovation, chaque combat fait l'objet d'une phase spécifique, une sorte de wargame simplifié mais intelligemment conçu, avec attaques groupées possibles et gestion du leadership. Quand on pense que Conquest sera jouable jusqu'à six en réseau, cela promet ! Bon, je vous accorde qu'une interface calamiteuse pourrait ruiner tous les espoirs ludiques dont ce jeu est porteur… mais, là encore, avec un usage exclusif du clic et du double-clic gauche, des petites fenêtres pouvant être déplacées et fermées à l'envie, un déplacement des unités totalement libre (aucune case) et très facile à mettre en œuvre, un scrolling par déplacement du curseur… le joueur enchaîne les actions à grande vitesse, sans heurt, l'esprit libre de tout tracas anti-ludique. Oaaah, non, c'est « too much ». Allez, résumons tout cela en une phrase : vivement mai ! ■

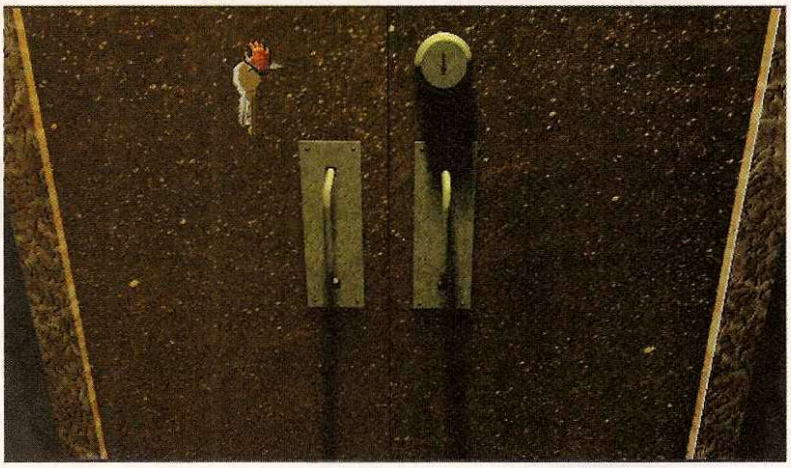
Éric Ernaux

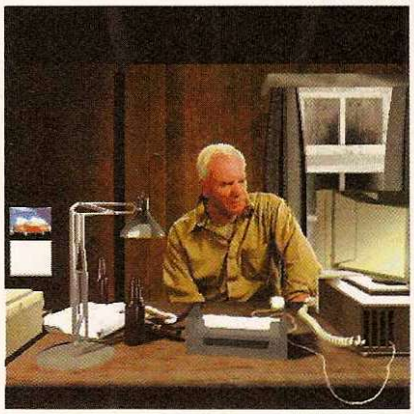


Mummy
J'ai raté l'avion

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **INTERPLAY.**
DATE DE SORTIE : **AVRIL 96.**

Après Frankenstein, retrouvez les fabuleux talents de l'équipe des développeurs d'Amazing Media avec cette toute nouvelle production d'Interplay, Mummy, un jeu d'énigmes-aventure qui s'annonce d'ores et déjà comme un incontournable.

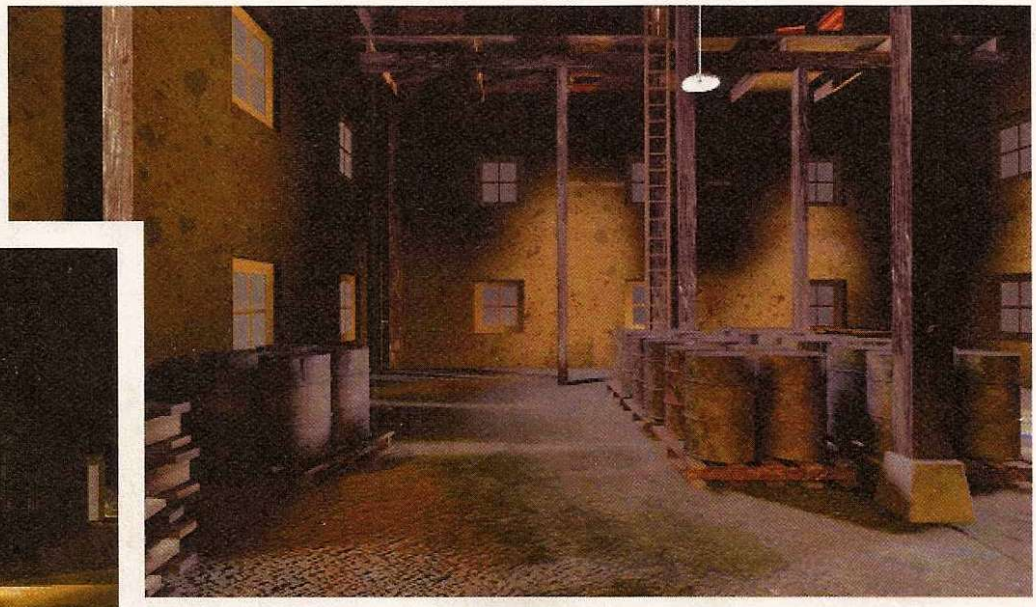


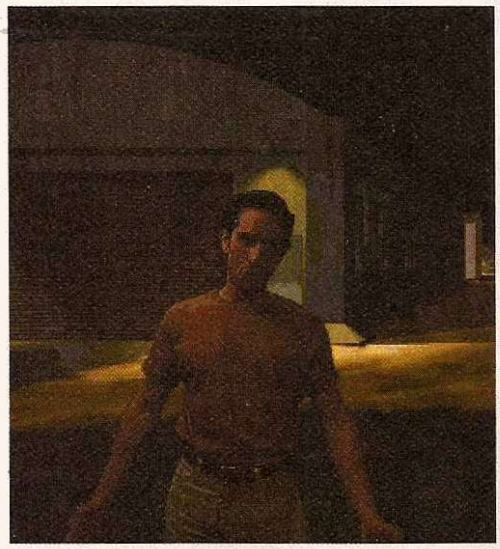


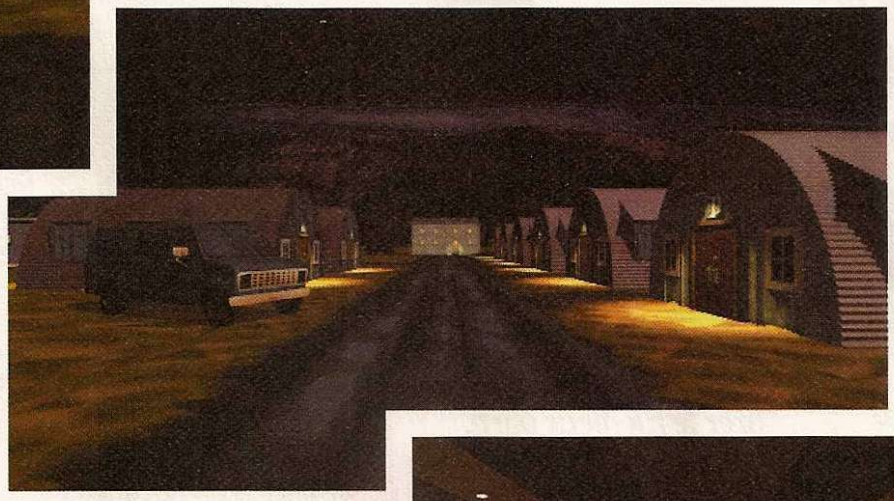
TESTÉ EN décembre 95 dans les colonnes de votre magasine favori (on va quand même préciser : Gen4) Frankenstein, Through the eyes of the monster (FTTEOTM pour faire plus simple), nous en avait déjà mis plein les moustaches par la qualité de sa réalisation. Ceux qui d'entre nous ne s'en étaient toujours pas remis sont bien contents : Amazing Media remet ça avec Mummy (M pour faire plus simple). La preview de M, donc, débute sur une rapide présentation de la situation. Vous êtes envoyé sur un site minier situé en Égypte non loin d'Alexandrie et qui coïncide avec une ancienne base militaire jadis construite par les anglais durant la Seconde Guerre mondiale. Installées à même la base, les équipes de recherche viennent de faire une découverte pour le moins surprenante : un coffre semblant dater de l'époque des Pharaons sur lequel est gravé une inscription en hiéroglyphes. Cette trouvaille semble quelque peu perturber le bon déroulement du travail. Les mineurs locaux prétendent que l'inscription est une malédiction et certains d'entre eux se sont enfuis tant ils étaient terrorisés à l'idée d'avoir ainsi « profané » le patrimoine des Anciens. Les autres, moins superstitieux, pensent que la présence de la boîte signifie que le site abrite des ancêtres et que le maintien de l'activité du site serait par conséquent un viol. Pour couronner le tout, le département égyptien des antiquités s'est également manifesté pour exprimer son désaccord total avec votre entreprise et signifier son intervention imminente. En bref, sur place, c'est un merdier pas possible : les mineurs locaux abandonnent le chantier, les costards-cravates débarquent sur le site et les huiles de la compagnie d'exploitation mettent la pression.
Au service de cette compagnie, votre visite a pour but, en tout cas de faire repartir la machine dans les meilleurs délais.

Fouilles

L'action de Mummy se situe entièrement sur la base militaire. L'interface du jeu, identique à celle de Frankenstein, affiche une vue subjective du décor et vos déplacements s'effectuent par une succession d'images fixes à la manière de Myst. Le site comporte une certain nombre de bâtiments (entrepôts, baraquements, etc.) que l'enquête vous conduira progressivement à explorer. Chacun de ces hangars recèle un mystère dont la résolution permet de faire avancer le scénario. Bien entendu, ces hangars ne vous seront accessibles que lorsque vous aurez trouvé les clés correspondantes au cours du déroulement de votre aventure. Sur ce que l'on a pu voir de cette preview, l'ambiance générale de Mummy semble

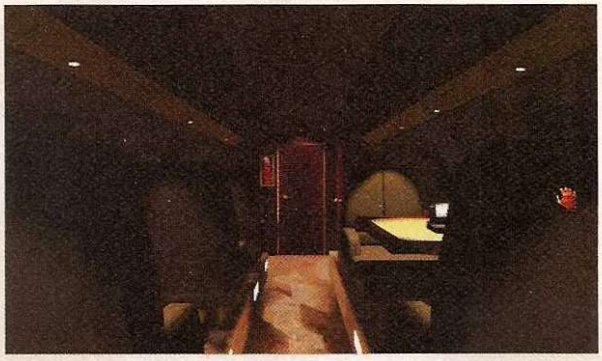


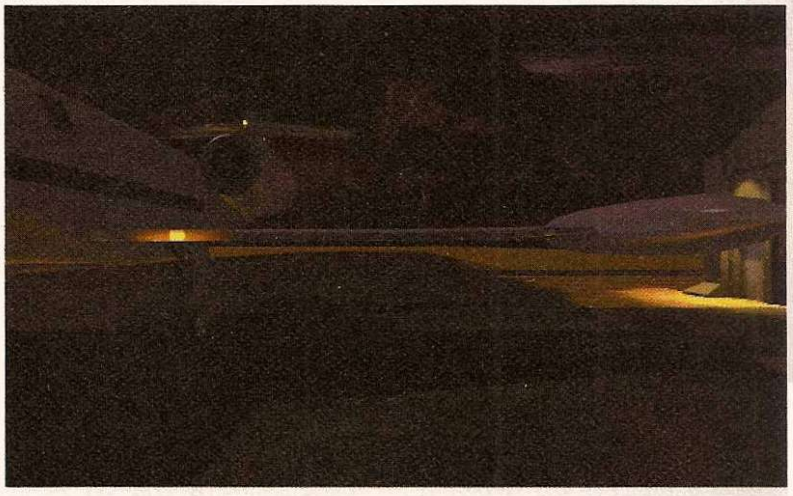


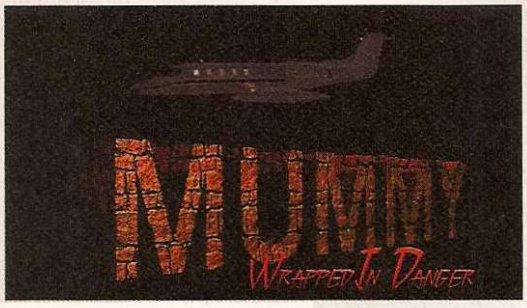


assez réussie : à mi-chemin entre Myst et Indiana Jones, on a vite fait de se prendre au jeu, d'autant que les séquences filmées qui servent la progression dramatique sont de fort bonne facture. Vous aurez notamment la joie de retrouver l'excellent Malcom McDowell qui, depuis Wing Commander 3, semble s'être spécialisé dans les rôles de gros-fumiers-multimédia-interactifs. Les séquences vidéos sont finement intégrées aux graphismes SVGA, ce qui finit par s'avérer d'une efficacité redoutable : le spectacle semble prendre une réelle dimension cinématographique, ce qui, sous Windows, n'est pas monnaie courante. Si, si c'est sous Windows... Mais ceci ne devrait nullement entamer la joie du prochain test de Mummy tant ce dernier semble prometteur. ■

Duong







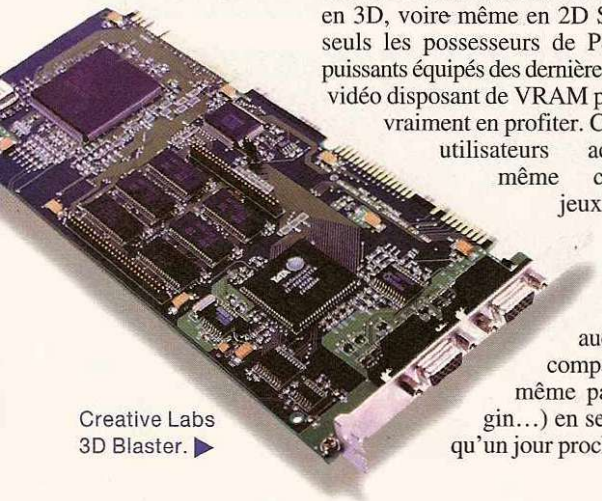
Windows 95 abat ses cartes

La révolution des cartes 3D !

L'arrivée des cartes accélératrices 3D avait connu un premier frémissement avec la sortie fin 95 de la 3D Blaster pour les 486. Mais dès le mois d'avril, attendez-vous à une véritable déferlante de cartes, dont Windows 95 devrait tirer le meilleur parti.

▲ Demon Driver, d'Haïku studios, sera un des premiers jeux à tirer parti de Direct3D.

JUSQU'ICI, les éditeurs de jeux PC comptaient surtout sur la puissance des microprocesseurs d'abord, et sur la carte vidéo ensuite, pour développer des jeux 3D que l'on puisse qualifier de jouables. On dira ce que l'on voudra, le standard graphique SVGA a bien du mal à s'imposer : les éditeurs ont beau s'évertuer à nous sortir des jeux en 3D, voire même en 2D SVGA, seuls les possesseurs de Pentium puissants équipés des dernières cartes vidéo disposant de VRAM peuvent vraiment en profiter. Certains utilisateurs achètent même certains jeux (je ne citerai aucune compagnie, même pas Origin…) en se disant qu'un jour prochain ils achèteront la bécane qui leur permettra enfin d'y jouer de manière optimale. Bref, c'est la fuite en avant, et dans cette histoire, ce n'est certainement pas le joueur qui se retrouve gagnant… Cette époque pénible touche peut-être à sa fin. En effet, la sortie imminente de cartes accélératrices 3D risque de renverser la tendance au point que d'ici la fin de l'année, un acheteur potentiel de PC multimédia devra autant prendre en compte la carte 3D incluse que la vitesse du microprocesseur ! Voilà qui pourrait mettre un frein salutaire à la course à la vitesse imposée par Intel et consorts. Et au pire, mieux vaudra racheter une nouvelle carte vidéo tous les ans qu'une carte mère complète pour rester à la pointe de la technique…



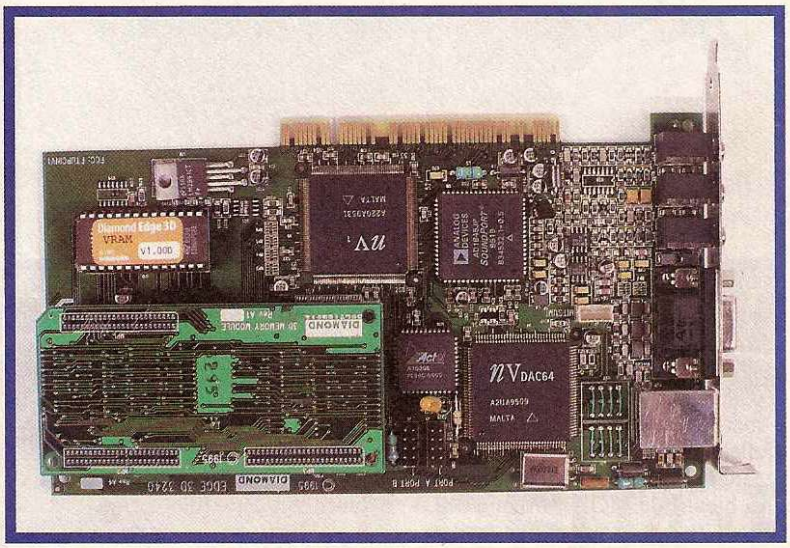
Creative Labs 3D Blaster. ▶

Les cartes 3D, cékoidon ?

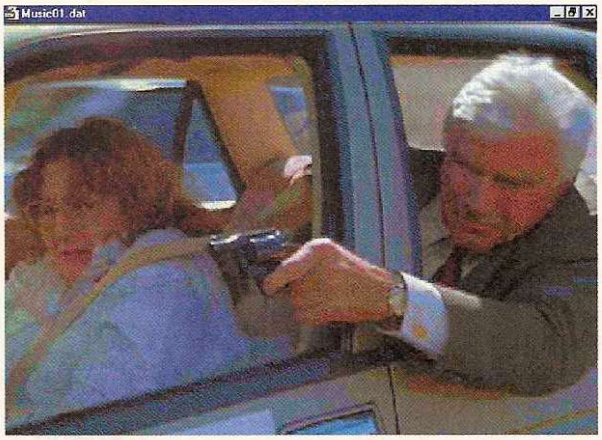
En principe, c'est au microprocesseur qu'il incombe de gérer tout seul comme un grand les paramètres d'affichage d'un jeu en 3D, en plus du moteur du soft en lui-même. Même pour un Pentium, ça fait beaucoup pour une seule puce ! Les cartes accélératrices 3D permettent de décharger le processeur de tâches très gourmandes en temps machine, comme le calcul des polygones à afficher, des textures et effets d'ombrage de Gouraud à appliquer dessus. C'est le même principe que l'on retrouve par exemple sur la console PlayStation. Les chiffres prévus sont impressionnants, puisque ces cartes devraient permettre des vitesses d'affichage de l'ordre de 30 images par seconde en SVGA, avec les softs conçus pour elles, et indépendamment de la vitesse du processeur. Pour vous donner un ordre d'idée, ça représente près de deux fois la vitesse d'affichage d'un Wing Commander 3 ou 4, au meilleur de sa forme ! Mais bon, entre ces chiffres et la réalité, il reste un gouffre à franchir que nous ne pourront sonder qu'une fois ces cartes disponibles pour test… Ce n'est pas tout, la plupart de ces cartes

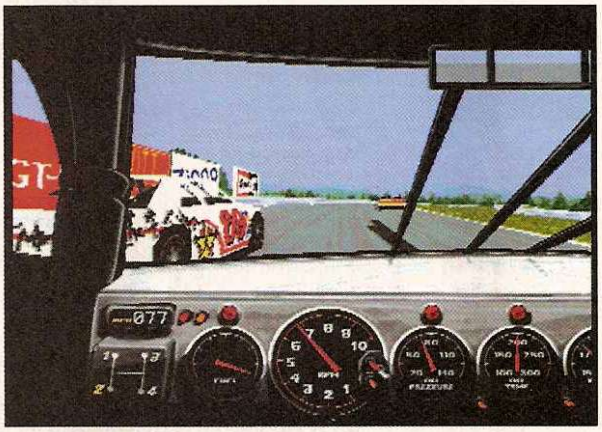
Flight Unlimited. ▶

Diamond Edge 3D. ▼



Vidéo MPEG plein écran. ▼





▲ Nascar Racing.

◀ Hi-Octane.

(qu'elles soient intégrées ou en option) sont aussi prévues pour afficher de la vidéo en plein écran à la norme MPEG à une fois encore près de 30 images par seconde. Alors qu'auparavant il fallait une carte MPEG dédiée et très chère pour espérer obtenir ce résultat, les cartes accélératrices offriront de la vidéo en standard d'une qualité en principe supérieure à celle d'un magnétoscope VHS ! Cette fois, le PC risque de vraiment mériter son appellation « plate-forme multimédia ».

C'est la jungle !

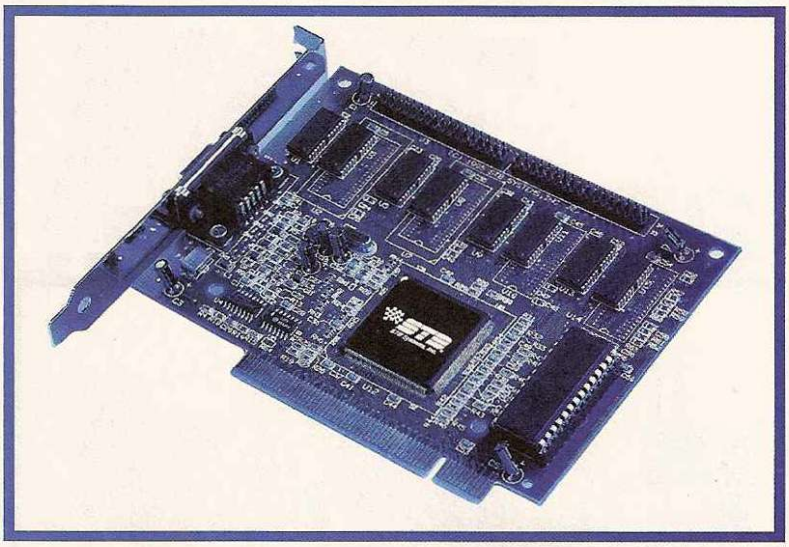
Tous ces chiffres peuvent paraître alléchants pour les joueurs que nous sommes, mais dans les premiers temps, la concurrence sauvage entre les différents constructeurs risque de nous poser de gros dilemmes. En effet, seuls les jeux spécialement programmés pour telle ou telle carte pourront pour l'instant profiter de leur potentiel. Du coup, chaque constructeur tente de rafler un maximum de licences auprès des éditeurs pour que ceux-ci développent leurs futurs jeux pour leur carte, et de préférence pas celle des autres... Dans cette course, Creative Labs a déjà pris une bonne longueur d'avance, en proposant des versions de jeux aussi fameux que Magic Carpet, Hi-Octane ou Flight Unlimited dédiés à la 3D Blaster. De leur côté, Diamond et leur carte Edge 3D se sont accaparés les adaptations de Nascar Racing, Descent 2 ou de jeux Sega comme Panzer Dragoon ou Virtua Fighter. Du coup, l'acheteur d'une carte 3D se voit cantonné d'office dans un genre imposé par le constructeur. À court terme, on imagine facilement les éditeurs en train de s'arracher les cheveux devant ce problème : soit ils développent leurs jeux pour chaque carte, ce qui représente un travail énorme, soit ils se cantonnent à un seul standard et s'interdisent du même coup le reste du marché... Heureusement, les choses ne devraient pas en arriver là.

Un standard : Windows 95

Effectivement, Windows 95 arrive là où on l'attendait le moins ! Jusqu'ici, les jeux 3D développés sous Win 95 se sont révélés assez décevants (prenons par exemple Su 27 Flanker ou Fury3), en tout cas bien en deçà des résultats que l'on obtient habituellement sous DOS. Les choses risquent enfin de changer avec le Game SDK, kit de développement pour jeux sous Windows 95, proposé par Microsoft himself. Ce kit se compose de trois éléments : DirectDraw, qui permet de gérer des objets en deux dimensions, Direct3D, pour ceux en trois dimensions, et DirectVideo qui permet l'intégration de vidéo brute ou à la norme MPEG. En SVGA, et avec des polygones entièrement texturés, Direct3D parvient déjà à afficher 10 images par seconde sur un Pentium 120 équipé d'une carte vidéo PCI avec un chip S3, ce qui correspond à un bon standard pour les cartes graphiques actuelles. Bien entendu, avec une carte accélératrice 3D, ce chiffre devrait être nettement supérieur ! Mais surtout, l'avantage du Game SDK est d'établir une passerelle entre chaque type de carte 3D et Windows 95, les développeurs disposant alors d'un outil de programmation standard pour concevoir les graphismes de leurs jeux. Il incombe aux constructeurs de fournir les drivers Windows spécifiques à leur carte, et le Game SDK peut alors tirer le meilleur parti ▶

STB Powergraph 3D Video.▶

Rebel 3D. ▼



▶ des capacités d'accélération graphique et vidéo de chacune. Bref, si c'est bientôt le nirvana pour les développeurs, avec enfin un outil standard, les joueurs devraient eux aussi y trouver leur compte, puisque chaque carte devrait être compatible avec les futurs jeux fonctionnant sous Windows 95.

Bientôt, très bientôt...

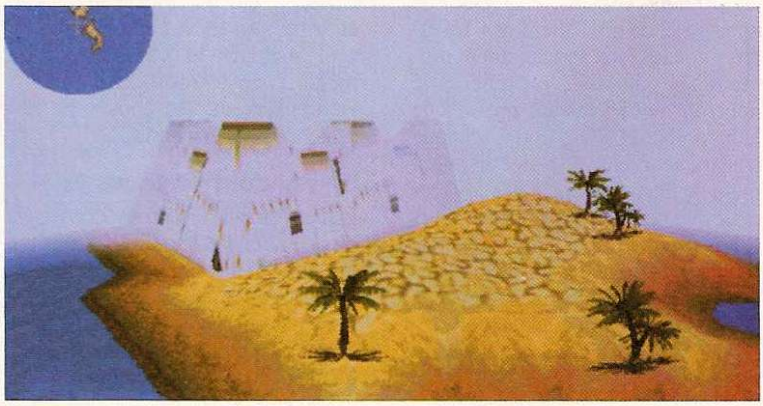
Mais pour l'instant, il faut bien reconnaître que le monde des cartes accélératrices 3D n'en est qu'à ses balbutiements, avec cinq principaux constructeurs en lice. Creative Labs, propose déjà sa 3D Blaster pour 486, mais la version PCI pour Pentium n'est pas encore officiellement annoncée. Si les drivers pour Direct3D ont déjà été développés par Creative, cette carte, dans sa forme actuelle, n'est pas encore prévue pour tirer parti de DirectDraw, alors que toutes les autres le sont. Diamond sera le premier a sortir incessamment sous peu sa carte Edge 3D. Hélas, pour l'instant celle-ci ne semble pas vouloir tenir toutes ses promesses, en particulier avec une installation difficile et un driver Direct3D encore en phase de développement. Elle souffre en plus de performances très faibles sous DOS, ce qui signifie qu'en l'état actuel des choses, si vous la choisissez, vous pouvez oublier vos anciens jeux et vous ne pourrez profiter que de ceux qui seront spécialement développés pour elle... Autre célèbre constructeur de cartes graphiques, Matrox proposera bientôt la MGA Millenium. Là aussi, tout n'est pas parfait, puisque pour l'instant aucun soft n'est prévu pour adaptation, et elle ne dispose pas encore de driver pour Direct3D. ATI ne propose pas de carte en elle-même mais plutôt une puce, la 3D Rage, d'un abord très attirant puisqu'elle intègre des fonctions accélératrices 3D ainsi que la vidéo, pour le prix de 48 dollars ! Enfin, il faut quand même en acheter 10 000 et ensuite les intégrer dans une carte. À suivre, donc. Finalement, S3 Corporation propose une autre puce, la Virge, qui elle se voit déjà intégrée sur une carte de chez STB qui devrait bientôt sortir : la Powergraph 3D Video. Selon François Piednoël (prêcheur commercial de chez Microsoft), c'est la carte qui pour l'instant promet le plus au niveau des capacités d'accélération 3D. En plus, la Virge offre les mêmes performances que le chip S3 classique sous DOS, ce qui signifie que vous n'aurez pas à jeter vos anciens jeux à la poubelle ! Par contre, l'accélération de la vidéo MPEG n'est pour l'instant prévue qu'en option, sous la forme d'une carte fille.

Patience, patience...

En bref, tout reste encore à faire, et aucun constructeur ne semble disposer pour l'instant de la recette lui permettant de s'imposer définitivement sur ses concurrents. Et bien que la plupart de ces cartes soient prévues pour avril, nous vous conseillons vivement d'attendre avant de vous lancer dans l'achat de l'une d'entre elles. De toute façon, le Game SDK de Microsoft commence tout juste à être disponible auprès des développeurs, et il ne faut pas s'attendre à voir sortir de jeux utilisant toutes ses nouvelles possibilités avant l'automne 96. Mais alors, si les cartes 3D et Windows 95 tiennent effectivement leurs promesses, vous risquez de ne pas en croire votre moniteur ! ■

Frédéric Marié

▲ Virtua Fighter.

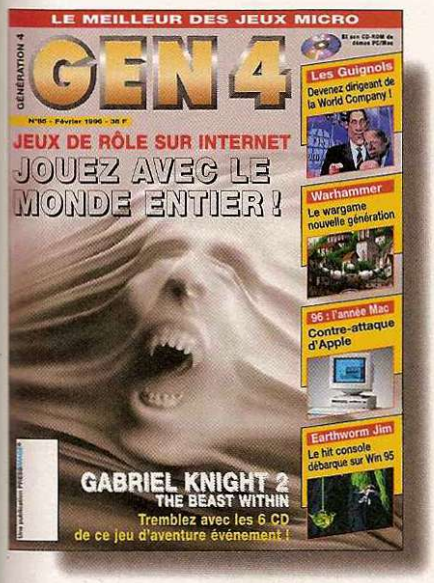


▲ Magic Carpet 2.

« - Tu crois qu'on peut leur parler de tous les avantages de l'abonnement GEN4 ?

- Tiens, j'vais m'gratter ! »

ABONNEZ-VOUS À GEN4



GEN4 : 26 F le numéro
C'est possible !

ET EN PLUS, GRÂCE À L'ABONNEMENT :

- Je reçois mon magazine chez moi.
- Je suis protégé contre les augmentations.
- Je gagne du temps ET de l'argent : 30% de réduction sur le prix de vente au numéro.

(CD-Rom livré sous pochette souple.)

OUI, je m'abonne à Génération 4 accompagné de son CD-Rom pour 11 numéros au tarif exceptionnel de : **290 F** (au lieu de ~~418~~ F)

étranger : 370 F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre

☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899R020)

☐ CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ exp. fin : ..../....

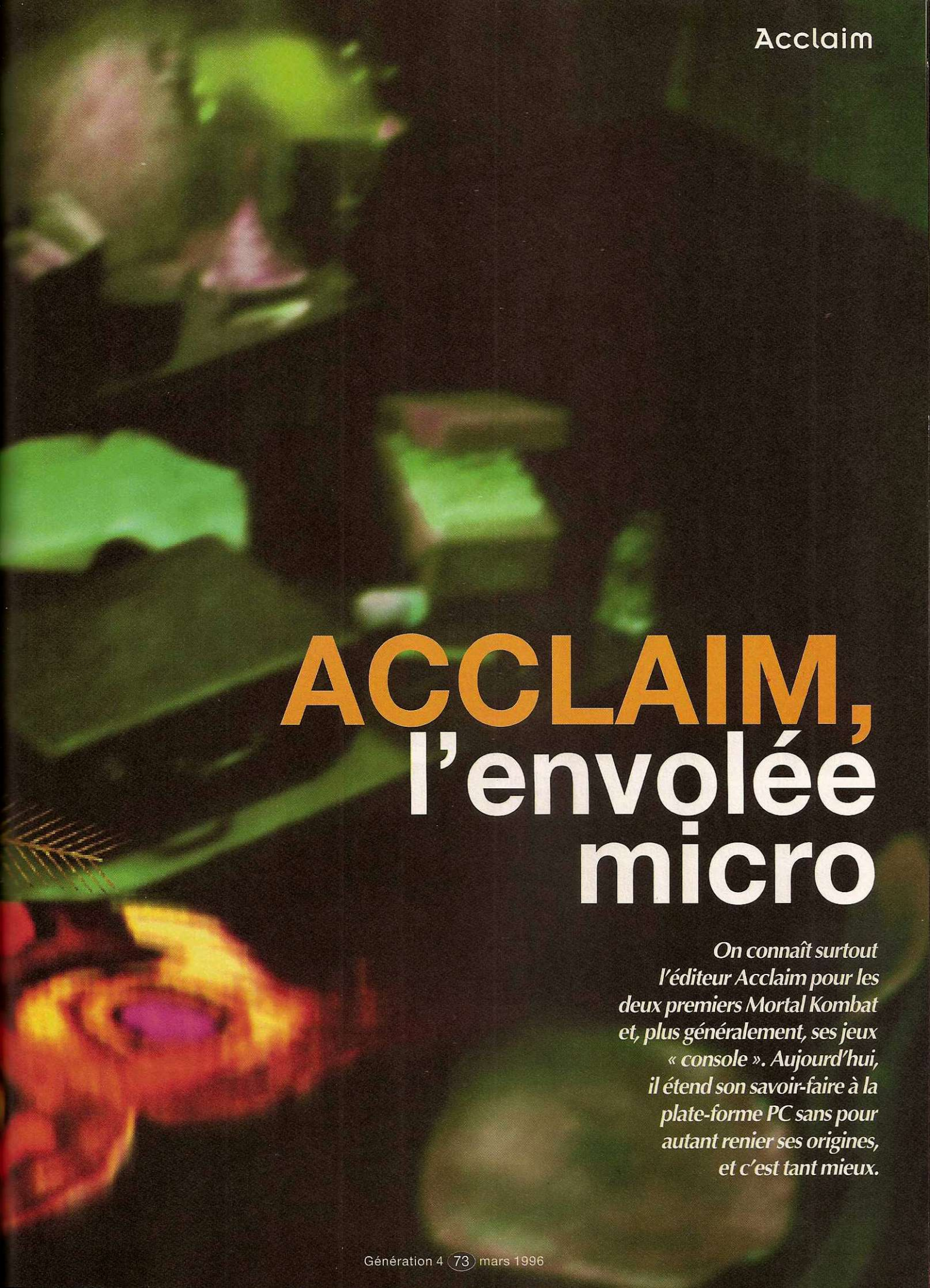
Date : .....

Signature (des parents pour les mineurs)

CL 86

Coupon ou photocopie à renvoyer accompagné de votre règlement à : Abonnement Génération 4, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. (Tél. : 43 42 00 60)

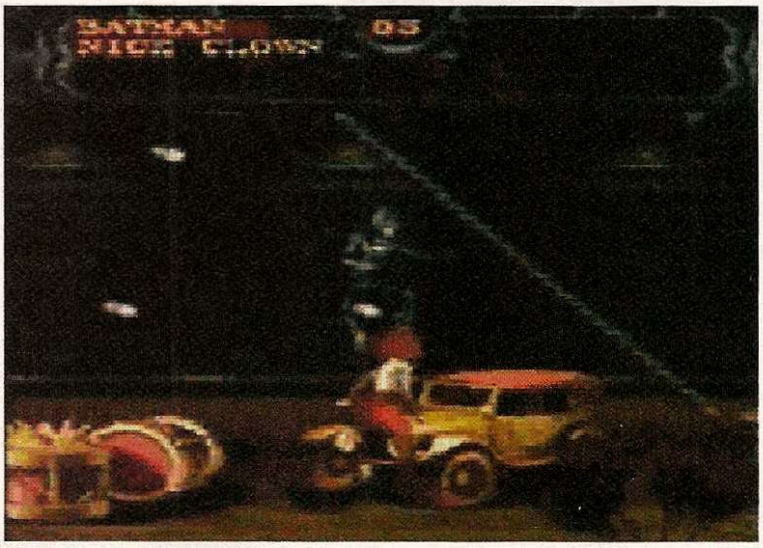
Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.



ACCLAIM, l'envolée micro

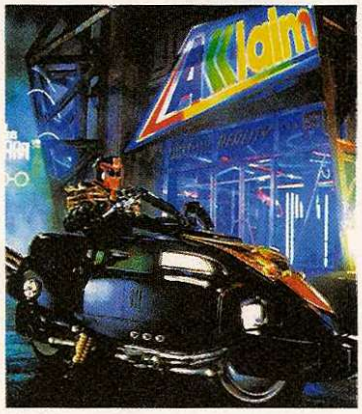
On connaît surtout l'éditeur Acclaim pour les deux premiers Mortal Kombat et, plus généralement, ses jeux « console ». Aujourd'hui, il étend son savoir-faire à la plate-forme PC sans pour autant renier ses origines, et c'est tant mieux.

Cap sur le PC !



SOCIÉTÉ américaine créée en 1987 par l'ancien PDG de RCA, la maison de disque, Acclaim a d'emblée porté ses projets de développements autour des jeux « console ». On lui doit en particulier Mortal Kombat I et II (Beat them up), Alien 3 (aventure/plate-forme) ou NBA Jam (jeu de basket). Aujourd'hui, même si leurs jeux sont toujours développés en priorité pour le marché des consoles 32 bits (3DO, Saturn et PlayStation), ils sont de plus en plus souvent adaptés sur PC (Alien Trilogy, D) voire d'abord conçus sur micro (Bad Mojo). Ce réveil tardif est sans doute dû aux nouvelles perspectives (assez florissante) du marché PC, pourtant, même dans ses produits micro, Acclaim ne trahit pas ses origines. Souvent dotés d'une interface minimaliste, toujours d'une jouabilité exceptionnelle, leurs softs relèvent d'une approche « console » assez marquée, nous pensons bien sûr à Bad Mojo, dont l'interface à quatre touches ne le dispense pas d'être original et passionnant. Vous pourrez lire quelques présentations de leurs prochains jeux dans les pages qui suivent, aussi abordons plutôt d'autres projets d'Acclaim en matière de jeux micro. Commençons par les jeux de plates-formes avec Batman Forever et Judge Dredd. Ils témoignent d'une politique d'achat de licences très ciblée autour de films « grand public », Acclaim a d'ailleurs travaillé aux effets spéciaux de Batman Forever. En rachetant Vailiant et Armada, il semblerait même que de nombreux produits à venir trouvent leur inspiration dans les Comics américains : X-O, Iron man, et Turok Dinausaur Hunter devrait bientôt voir le jour, d'abord sur console puis, si tout va bien, sur PC.

Dans un registre très différent, Double Switch se présentera comme un film interactif avec Debbie Harry, l'ex-chanteuse de Blondie, dans le rôle principal (Call me... please) ! Quant à Révolution X, cette adaptation d'un jeu d'arcade dans lequel vous tirez sans discontinuer sur des décors et ennemis en vidéo offre quand même le notable intérêt de vous balancer du Aerosmith dans les trompes d'Eustache. Bien sûr, nous attendons tout ça, peut-être pas avec l'impatience gourmande de Bad Mojo, mais quand même. ■



Alien Trilogy, de Scott à Fincher

ON POURRAIT gloser à l'infini sur l'apport d'un jeu à l'univers des jeux micro et, de ce point de vue, il faut effectivement reconnaître qu'Alien Trilogy ne sera sans doute pas très novateur... Mais, bon, c'est quand même Alien. Et au regard du très attendu Duke Nukem 3D, qui semble devoir inaugurer une nouvelle ère dans la catégorie très prisée du jeu d'action en 3D subjective, Alien Trilogy appartiendra plutôt à la génération « doomesque ». Donc, aucune surprise à attendre de l'interface, elle sera assez pauvre : pas de regard haut/bas, impossible de s'accroupir ou de sauter, aucune variété des effets au niveau d'une même arme, inventaire limité, peu d'interactivité avec le décor en dehors des traditionnelles ouvertures de sas, explosions de barils et autres activations de boutons, bref, Dark Forces fait mieux alors qu'il remonte presque à un an. Mais voilà, Alien Trilogy est quand même la compil' ludique de trois films que vous avez vu et revu des milliers de fois... du moins les deux premiers. Dès lors, le joueur attend surtout de ce jeu qu'il lui fasse revivre chacun des trois films, de l'intérieur, au cœur d'une atmosphère oppressante, sanglante... acide ! De ce point de vue, il devrait être servi. Dès l'introduction, le ton est donné : comme dans Aliens, un vaisseau se pose à proximité de la colonie dévastée, libérant une flopée de Marines prêts à en découdre. Ensuite, les mauvaises rencontres commencent : Facehuggers qui courent au sol puis vous sautent au visage pour s'y fixer, aliens qui vous attaquent sournoisement et, après quelques bastos, explosent en pluie d'acide, Reine qui... qui... non, pas çaaaaa ! Face aux

créatures cauchemardesques que vous allez rencontrer, les armes sont nombreuses mais pas toujours suffisantes pour rejoindre indemne le prochain niveau. Heureusement, vous pourrez toujours y jouer en « cooperative match » (joueurs versus aliens) via link/réseau. En dehors des monstres qui participent largement à recréer l'univers « Alien », le joueur aura le plaisir de retrouver les armes du second volet, un environnement assez obscur avec quelques effets de lumière bienvenus mais surtout des bruitages qui paraissent extraits des films, du bip, bip de votre détecteur aux cris stridents des aliens blessés. Bref, parcourir Aliens, Alien3 puis Alien, soit une trentaine de niveaux (dans cet ordre chronologique étonnant), promet d'être franchement jubilatoire. Sortie en juin 96. ■

Glissez-vous dans la peau d'une multitude de créatures diaboliques

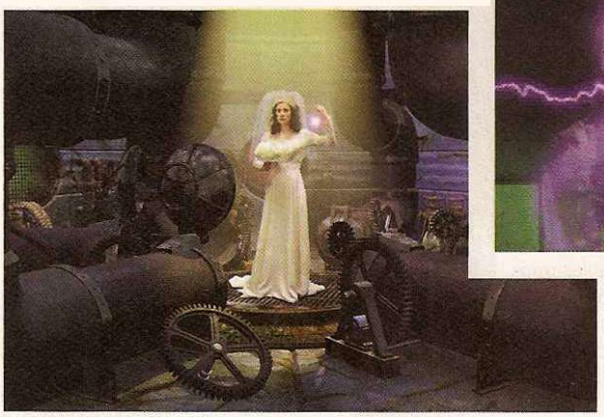
Massacrez tous les aventuriers téméraires qui se risquent dans votre donjon.

DUNGEON KEEPER

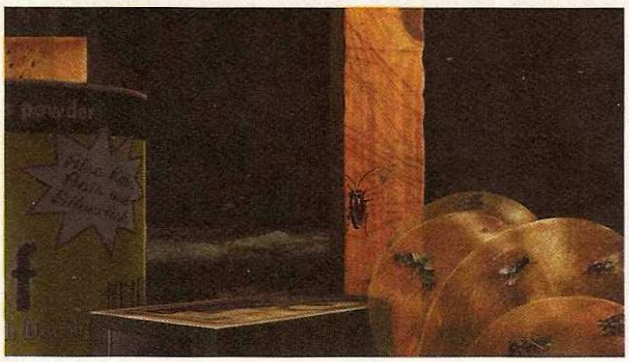
QU'IL EST BON D'ETRE MECHANT !

BULLFROG

Bad Mojo, un univers kafkaïen

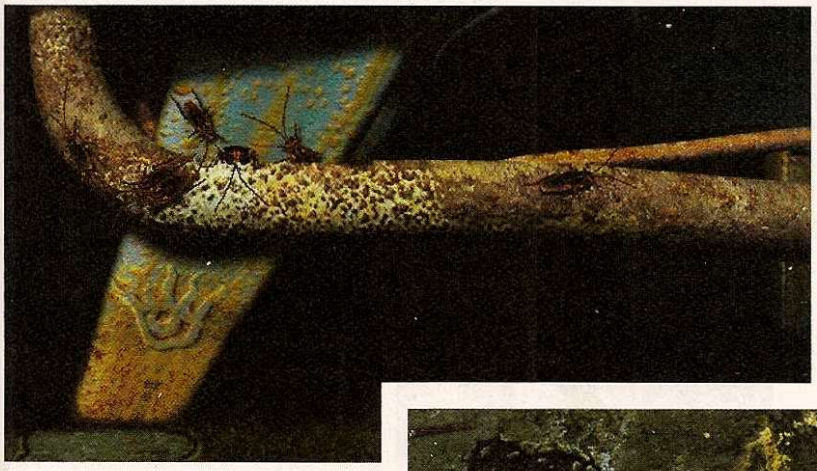


ON M'A DIT, de sources douteuses, qu'un Mojo est une sorte d'amulette vaudou, un objet pas très clair susceptible de vous protéger du mauvais œil ou, plus gênant, de vous ensorceler. D'après le titre, il semblerait que nous ayons plutôt affaire à la seconde option. L'introduction du jeu va elle aussi dans ce sens. Une caméra aérienne plonge sur un hôtel minable et entre par l'une des fenêtres. À l'intérieur, un type s'affaire, le regard passablement halluciné. Il ouvre une mallette pleine de billets et éclate d'un rire dément. Un malade mental ? Oui, peut-être, mais en fait c'est vous. Aïe ! Alors, certes, le fait d'incarner un fissuré du bonnet n'a rien de particulièrement réjouissant mais il y a pire encore. Après avoir saisi une amulette apparemment inoffensive, et une monstrueuse décharge d'énergie plus tard, vous entrez cette fois-ci dans la peau d'un authentique cafard. Oh bien sûr, si vous aviez eu à choisir, vous seriez devenu un lion superbe et généreux mais voilà, votre métamorphose est due à un Mojo, je dirais même plus, à un Bad Mojo. Or votre expérience de la vie vous a au moins appris une chose : un truc « bad » répond rarement à vos attentes. Vous avez donc été métamorphosé en cafard et, vous allez le découvrir assez tôt, la vie de cet insecte n'est pas rose, elle est même plutôt sordide.



Le cauchemar !

Laissez-vous le temps de vous habituer à votre nouvelle morphologie : le corps long et plat, la carapace brunâtre, deux antennes, plusieurs paires de pattes… si votre mère vous voyait, elle aurait dû mal à vous reconnaître. Il est même probable qu'elle vous écraserait sans hésiter (non, maman, c'est mo:.. scrouitch !). Profitez-en également pour accepter votre triste condition. Vous n'étiez déjà pas très grand mais désormais la moindre allumette fait deux fois votre taille, des proportions qui incitent à une certaine humilité. Une simple araignée qui fréquenterait les lieux pourrait même vous ingérer sans que vous ayez votre mot à dire. Ah, vous aviez adoré le film *L'homme qui rétrécit*, et bien vivez-le maintenant ! Votre but : retrouver, grâce à certains objets environnants, la mémoire des événements qui ont précédé votre mutation. Une fois que vous aurez reconstitué les bribes de votre passé, vous retrouverez alors votre corps d'origine et vos petites manies (écraser les cafards, par exemple). Motivant, non ? D'ailleurs, il vaut mieux être motivé !



Se frayer un chemin entre les rats crevés, les cadavres d'insectes, les mégots, les flaques de peinture et autres choses suspectes n'a rien d'un voyage touristique et il se pourrait même que le contenu de votre estomac rejoigne votre clavier avant que vous ayez eu le temps de dire bweark. Par ailleurs, devoir contourner des dangers aussi énormes qu'une araignée, un aspirateur, un piège à blattes, une plaque chauffante, bref, toutes ces choses habituellement *inoffensives*, s'avèrent vite assez éprouvant pour les nerfs, d'autant plus que votre seule « arme » se limite à la possibilité de déplacer certains objets.

Grimpez au rideaux !

Cela dit, essayons de voir l'aspect positif de votre transformation : le cafard, s'il est très vulnérable, possède en contrepartie une grande liberté de mouvement. Tuyaux, pied de table, mur, objets divers… vous pouvez désormais grimper et vous déplacer sur tous les plans, horizontaux et verticaux. Courez sur une planche puis passez dessous, déplacez-vous du plancher au-mur… la vue commutera à une autre tout en respectant parfaitement la topographie des lieux, à tel point qu'on a vraiment l'impression d'être dans un espace virtuel en 3D. Génial, non ? Alors, effectivement, je pourrais ajouter que les graphismes sont en 3D texturée (SVGA) et glauques à souhait, les micro-animations d'un réalisme infect, les sons merveilleusement écœurants… mais vous l'avez déjà compris : Bad Mojo nous promet une véritable fête des sens ! Alors dépêchez-vous de faire des réserves de Raid triple action, pour accueillir en avril 96 ce cafard développé par Electronic Entertainment. ■

3 modes multi-joueurs démoniaques

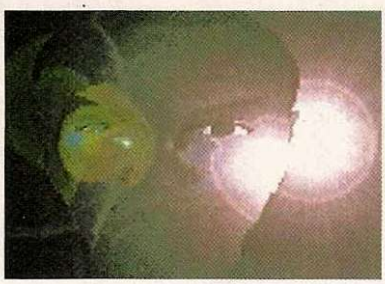
Maître du donjon contre Aventuriers, Maître contre Maître et Combat à mort.

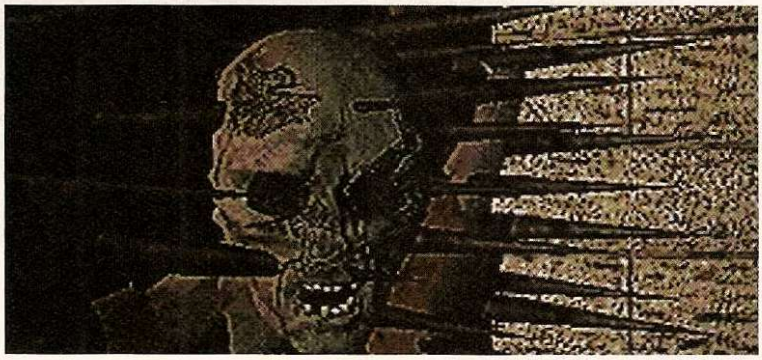
DUNGEON KEEPER

QU'IL EST BON D'ETRE MECHANT !

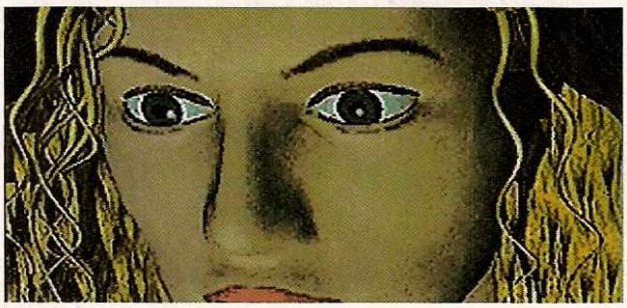
BULLFROG

D... comme Daddy

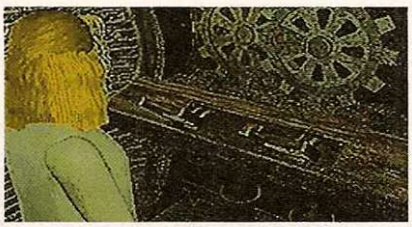


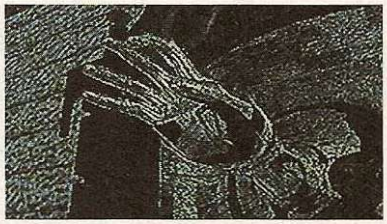


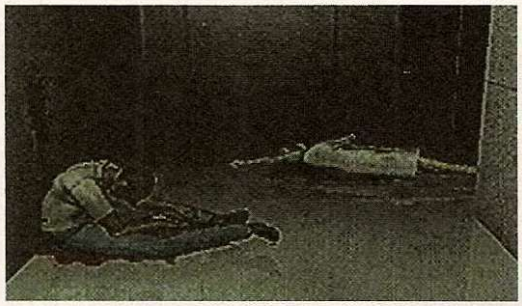
DÉJÀ SORTI sur 3DO et Saturn, le jeu d'aventure D devrait voir son adaptation PC sortir au printemps 96. L'intrigue ? Ben, en fait, il est surtout question d'une hérédité encombrante... Cela vous paraît un peu court ? Oui, mais quelle hérédité ! Jugez plutôt : un père, médecin réputé, qui pète les plombs et flingue tous les patients de l'hôpital dans lequel il officie, avouez que cela fait plutôt tache dans un arbre généalogique... et sur les murs, aussi. Or, comme vous êtes sa fille, vous vous sentez tenue de faire toute la lumière sur cette sombre affaire... Surtout que vous l'aimiez bien, votre papounet. Ne saisissant que votre courage et votre sac à main, vous partez donc immédiatement en direction de l'hôpital maudit. Là, vous découvrez que votre père n'a pas compté les bastos. Il y a des cadavres partout, vautrés dans des postures bizarres et variés, mais toujours avec un gros trou sanguinolent dans la carcasse. Désespoir, consternation, apitoiement et autres sentiments emprunts de tristesse : aucun doute possible, papa est un meurtrier. Vous vous engagez dans les couloirs, découvrez quelques nouveaux macchabées dans les coins, quand soudainement une forme à l'aspect très « métal liquide » fait son apparition. Comme Laura n'a pas vu *Terminator 2*, elle s'approche sottement de cette masse aux contours changeant qui, *slurp*, l'absorbe immédiatement. Vous vous retrouvez alors dans la salle à manger d'un manoir désert, en vue subjective. Vos déplacements s'effectuent par l'intermédiaire des touches de direction. À chaque avancée, le soft procède à un mouvement « subjectif » ou commute automatiquement en vue extérieure, vous laissant alors le loisir d'admirer la démarche de Laura (la vôtre quoi !). Dans tous les cas, la séquence est en précalculée, donc non interactive.



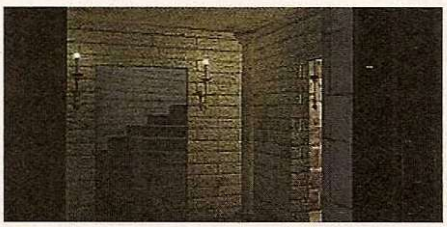
Le jeu étant entièrement en affichage entrelacé (une ligne pleine, une ligne noire), l'esthétique d'ensemble n'est pas des plus saisissantes. Cela dit, D possède d'indéniables qualités « visuelles ». *Primo*, même si les éléments graphiques ne sont pas excessivement nombreux, ce soft est entièrement en 3D texturée, d'où une appréciable unité de ton. *Secundo*, les animations sont plutôt réalistes et j'avoue avoir été stupéfait par la féminité des mouvements de Laura (whaaaouuu !). D'ordinaire, les personnages de jeux micro ont des gestes « unisexes », le distinguo s'effectuant à travers l'apparence physique. Ici, l'héroïne pose sa main sur sa gorge lorsque qu'elle est surprise, pleure en masquant pudiquement son visage, se protège gra-







cieusement de son bras en cas de danger, etc. Il en est de même pour les expressions de son visage, très féminines, que ce soit dans la surprise, la tristesse ou l'effroi. Bref, si ce n'était pas un amas de pixels, je crois que je l'aimerais. *Tertio*, les angles choisis lors des vues extérieures donnent une dimension très filmique à l'ensemble, chaque plan ayant pour vocation de ménager le suspens. Et quel suspens ! Pièges mortels, apparitions spectrales, cadavres empalés, phénomènes paranormaux, objets enchantés… l'excellente bande sonore aidant, vous devriez être rapidement parcouru de spasmes nerveux irrépressibles.



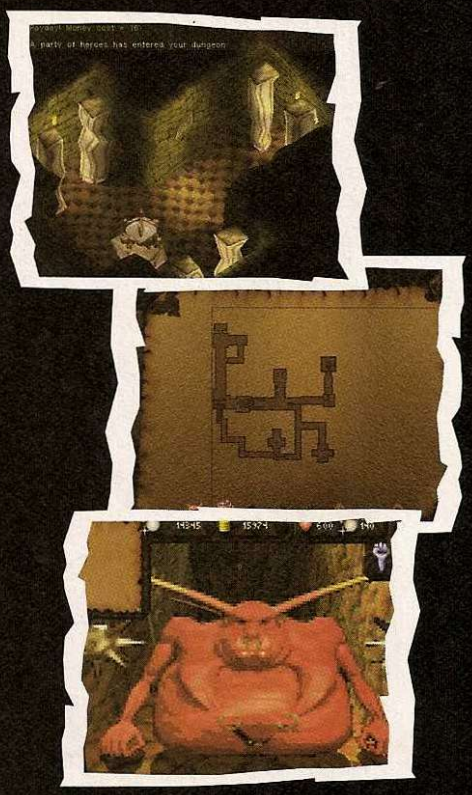
Visée grand public

Reste une question essentielle : que faites-vous en ces lieux ? Il m'est évidemment impossible de vous dévoiler l'intrigue souterraine sans ruiner l'intérêt du soft, mais sachez que divers éléments de votre passé resurgiront au fur et à mesure de votre progression dans le jeu (scènes cinématiques), les tenants et aboutissants de cette horrible histoire ne vous étant totalement dévoilés qu'à la fin. Avant d'en arriver là, vous devrez bien entendu résoudre diverses énigmes de type « aventure », bref utiliser au bon endroit des objets préalablement glanés. De ce point de vue l'approche des concepteurs semble être plutôt « grand public » : l'interface est très simple d'utilisation et la difficulté des énigmes rencontrées plutôt faible.

Si vous êtes un habitué de jeux d'aventures, vous constaterez par exemple avec surprise que le soft transfert automatiquement les objets trouvés dans votre inventaire et que vous disposez de trois aides consultables en cas de blocage (un médaillon qui se détruit un peu plus à chaque utilisation), deux points qui réduiront probablement la difficulté et sa pénibilité. ■

Construisez votre propre donjon.

Contrôlez l'action à partir de trois angles de vue différents.



DUNGEON KEEPER™

QU'IL EST BON D'ETRE MECHANT !

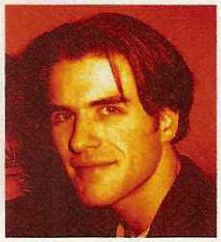
BULLFROG

Une société «lumineuse»

Si Neon n'évoque pour vous qu'un tube luminescent fiché au plafond, sachez que ce nom désigne aussi une jeune société allemande, versée dans la conception de logiciels sur PC. Voici trois de leurs titres, encore en chantier, mais fortement prometteurs qui devraient vous permettre de découvrir ce qui risque bien d'être un des gros éditeurs de demain…

Un reportage de David Msika

Le meilleur profil



▲ Antony Christoulakis, Membre fondateur et codeur à temps perdu.

▲ Boris Triebel, Membre fondateur chargé de la supervision des projets.

▲ Peter Thierolf, Membre fondateur et professionnel de la programmation.

▲ Michael. Buettner, Membre fondateur, et chef du projet Vanished Powers.

▲ Mat Wiederwach, Membre fondateur versé dans le développement d'outils 3D.

▲ Jan Joeckel, Membre fondateur et concepteur d'outils de programmation.

L'HISTOIRE DE Neon n'est pas vieille, ses fondateurs non plus. Il faut remonter en 1988, une période faste pour l'Amiga de Commodore et le 520 ST (voire, le 1040 STE) d'Atari, pour comprendre la mécanique et les raisons qui ont poussé six personnes à devenir des intervenants sur le marché de l'électronique de loisir. Antony Christoulakis, Boris Triebel, Jan Joeckel, Matthias Wiederwach, Michael Buettner et Peter Thierolf sont encore adolescents. Comme la plupart d'entre nous, ils se prennent spontanément de passion pour les démos, les jeux et les utilitaires. Rapidement, ils se familiarisent avec des outils de programmation comme le C ou l'Assembleur et conçoivent, chez eux, leurs premiers logiciels.

La première pierre

Habitant la même ville et partageant la même passion, ils ne furent pas long à se rencontrer. S'ils deviennent très vite amis, ils commencent à travailler en binôme, voire en trinôme. Du labeur et des mains expertes de deux d'entre eux, sont né Apidya et Mr. Nutz (en 1992) sur Amiga et sur ST. Des titres qui, d'emblée, ont séduit un grand nombre de joueurs pour leurs caractères originaux et leur esthétique disons très... « écologique ». Un autre développe un peu plus tard (en 1994) Turrican III, troisième volet réussi d'une saga très prisée. Gonflé par ces « succès », le club des six en vient à penser plus sérieusement à construire quelque chose en commun.

Ainsi prend naissance Neon. Le nom même de la société est implicite : on peut l'associer aux idées « lumineuses » des fondateurs ou encore aux « feux de la rampe » d'une notoriété âprement convoitée. La première phase de leur travail consiste à concevoir et à développer un titre afin d'aller le présenter à un éditeur susceptible de les aider à le commercialiser. C'est en démarchant les éditeurs lors de l'ECTS de Londres, en décembre 1994, que Neon rencontre Ocean et qu'un contrat est signé entre les deux compagnies. Un contrat portant sur la conception de quatre titres, dont trois sont actuellement en chantier : Tunnel B, Viper et Vanished Powers. ■

Les meilleurs sharewares du mois, chez vous, en quelques minutes...

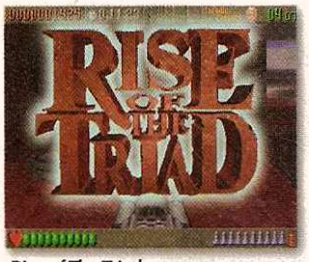
Défiez l'Empire dans ce jeu issu de la trilogie de Star Wars

Une véritable descente aux enfers avec ce shoot'em up en 3D !

Avec Marathon, l'élève a dépassé le Maître Doom. À ne pas rater !

Le premier Hit de la société ID Software... Indémodable !

Tyrian est un jeu qui va vous faire passer quelques nuits blanches délirantes !



Rise of The Triad : encore un superbe shoot'em up en 3D !!!

Heretic est devenu LA référence des jeux «à la Doom» ! À ne pas rater !

Découvrez notre banque d'images et d'animations de charme...

... ça vous intéresse ?

Pour profiter de notre offre, il vous suffit de posséder un Minitel (et son câble de raccordement Mac ou PC) ou un modem jusqu'à 28800 Kbps (accès par le 36 70 28 12) et le logiciel Sapristi Mac ou Sapristi PC ! Pour commander le logiciel Sapristi (et son câble en option), composezsans tarder le 3615 GEN4 : (*VPC) !*

Près de 5000 softs à télécharger 24 H/24 !

Éditeur Pressimage
8,91F TTC l'appel puis 2,23F TTC/mn

Viper, la nique à Supercopter

LORSQU'IL NOUS a été présenté, seul le premier niveau de Viper était achevé mais il représente un échantillon satisfaisant et surtout prometteur pour la suite du jeu. En gros, vous dirigez un hélicoptère, frisant l'anorexie à en croire sa finesse, chargé de débarrasser la ville des ennemis qui encombrent son ciel. Outre le fait que le Viper soit entièrement réalisé en trois dimensions, sachez que le joueur peut déplacer son véhicule sur trois axes : vertical, horizontal et en profondeur !

Viper au point

Si le principe du jeu reste simple, la réalisation exemplaire dont il bénéficie lui confère une avance considérable sur ses concurrents. Bien qu'il n'y ait presque pas d'interaction avec le décor, à l'exception de certains éléments, ce dernier compte pour beaucoup dans les sensations que l'on peut éprouver avec l'hélicoptère, en particulier grâce aux effets de profondeurs stupéfiants. En piquant du nez, l'écran s'incline vers le bas, laissant découvrir un angle de vue plongeant assez spectaculaire. Viper joue avec les perspectives du décor ; dans la ville, ce sont les immeubles qui contribuent fortement à accentuer cet effet.

Autre point positif du jeu : son impressionnante fluidité, et c'est un euphémisme. En effet, Viper tourne à 30 images par seconde. Le seul défaut, lié à cette fluidité, ce trouve dans la faible vitesse de rotation de l'hélicoptère qui ne permet pas toujours de suivre l'action. Comme Tunnel B (voir page suivante), Viper possède d'excellents effets visuels. L'onde de choc provoquée par l'explosion d'un missile, par exemple, est l'un des plus réussis qu'il m'ait été donné de voir sur PC.

En ce qui concerne les missions, Viper comprend trois scénarii, incluant chacun trois niveaux. Nous savons que pour mener le jeu à son terme, votre hélicoptère dispose d'armes redoutables, comme des missiles à tête chercheuse, des lasers, des mitraillettes, etc. Bref, un shoot, mais quel shoot ! ■

INTERNET

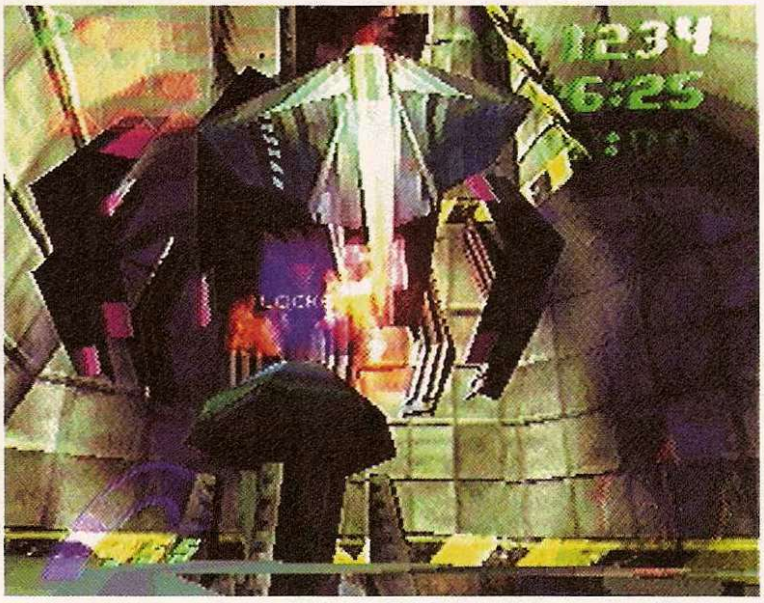
69 F ttc/mois*
connexion illimitée !

Demandez votre Kit de connexion Mac ou PC sur le **3617 DHA***
et nous vous l'expédierons sans frais sous **48 H** !

http://www.netsurf.fr

* Dans le cas d'un abonnement annuel avec un paiement mensuel ou 99 F ttc/mois sans obligation d'abonnement annuel
**5,57 F ttc/mn

Tunnel B, sur des rails virtuels



INITIALEMENT, Tunnel B se décomposait en deux phases de jeu complètement différentes, assurant ainsi au soft une longueur assez importante. Pour des raisons de cohérence, et de marketing, les concepteurs (fortement influencé par le chef de produits d'Ocean Angleterre) décidèrent de couper le jeu en deux et de créer deux titres distincts, primant ainsi une certaine homogénéité des produits.

Le principe de Tunnel B est simple. Détruire les générateurs d'un niveau et accéder (parfois avec un temps limité) à une salle de sécurité. Pour ce faire, vous devez récupérer un certain nombre de clefs et détruire les ennemis qui peuplent en grand nombre les corridors du niveau. Tunnel B compte cinq scénarii à thème (le tunnel, la zone industrielle, la ville, les égouts et la centrale chimique) partitionnés en cinq niveaux. Pour mener à bien votre mission, votre véhicule possède une force de frappe considérable : neuf types d'armes à puissance variable (laser, roquettes, mines, mitraillettes, etc.) utilisables, pour certaines, dans des cas très particuliers.

De plus, les premiers « tunnels » possèdent une option didactique qui décrit de manière concise au joueur les moyens de progresser rapidement dans le jeu. Une idée appréciable !

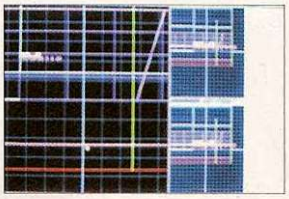
Une ambiance cyberpunk

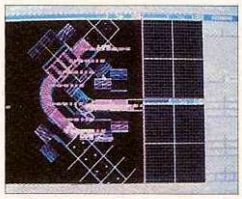
Ce qui frappe au premier abord, c'est la surprenante ambiance du jeu. Le background graphique s'inspire fortement des clichés cyberpunk : des couleurs sombres et bleutées, des arcades imposantes et une atmosphère inquiétante. Une multitude de détails renforce cette sensation comme, par exemple, la présence de fils dénudés le long des parois.

Les influences sont multiples mais cantonnées à un style unique. Le même que l'on retrouve dans des films comme *Blade Runner*, *Brazil* ou *Total Recall* : apocalyptique (ou post-apocalyptique). Inquiétant, le décor l'est certainement, mais en plus, il se paye le luxe d'être beau ! Une beauté accentuée par les jeux de lumière qui ponctuent certains événements du jeu : traînées lumineuses, transparences, ondes de choc et reflets lumineux sur les parois des couloirs lors d'explosions ou de tirs simples. Le fond sonore est fortement

Comment ça marche ?

Pour faciliter la mise en forme des nombreux corridors du jeu, Neon a conçu un « Map Editor » permettant de tracer l'aspect général d'un niveau, avant d'y incorporer des éléments actifs, comme des ennemis. La création de cet outil de développement a multiplié par cent, la vitesse d'exécution et de réalisation de Tunnel B !





inspiré de *Star Wars* et de *Terminator*, ce qui n'est pas non plus pour déplaire aux amateurs du genre. Le décor est planté : un univers glauque et angoissant à souhait baignant dans une ambiance sonore des plus réussies (musique et samples vocaux).

Tout est possible

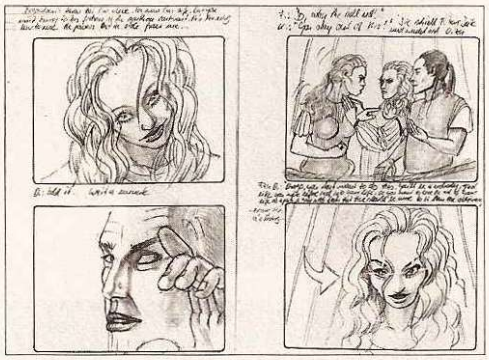
À l'instar d'une majorité de concepteurs, Neon a créé ses propres outils de développement. Dans Tunnel B, le plus important est le « Map Editor » (éditeur de plan) qui permet de dessiner en « wire frame » (fil de fer) l'aspect d'un niveau et d'y incorporer différents éléments comme des portes, des caisses, des tourelles de défense, des mitraillettes, etc. À chacun des ces objets est lié une série d'information qui influent sur le comportement du jeu ; cette série se résume à une ligne de codes numériques désignant les modifications que l'objet (ou élément du décor) apporte au jeu si celui-ci est franchit, prit ou détruit. L'environnement est ensuite créé grâce à un graphiste travaillant sur Silicon Graphics.

Ce qui frappe ensuite, c'est la fluidité du jeu. Le joueur, en fait, contrôle et dose l'accélération de son véhicule (gardant toujours sous le coude la possibilité de freiner brutalement) qu'il dirige à volonté dans un enchevêtrement complexe de couloirs, fractionnés par des portes électroniques. Les mouvements à 360 degrés autorisent un très grand nombre d'actions (dérapage contrôlé, suivi d'une glissade latérale et d'un violent coup de frein pour se retourner, le tout en tirant dans tous les sens !) et gardent une parfaite fluidité. De plus, le jeu est très rapide (il tourne, pour l'instant, à 30 images par seconde). ■

Vanished Powers, la quête fantastique

VANISHED Powers (en français : « les pouvoirs disparus ») est le titre le moins avancé de Neon. La branche chargée du projet, coordonnée par Michael Buettner, travaille d'arrache-pied à son développement. Le synopsis (qui est susceptible de changer d'ici à sa sortie) plante un univers fantastique, nommé Mrynn, d'Heroïc Fantasy, où se côtoient magie et chevalerie. Un environnement propice aux aventures les plus folles, dont les concepteurs ont pleinement tiré partie.

L'histoire est simple comme un conte. Manichéenne et pleine de rebondissements, elle met en scène un jeune héros découvrant les caprices d'un monde qu'il ignore. Naïf, donc ! Mais il semble que ce soit le lot de tous les héros de jeux d'aventure. Dans Vanished Powers, c'est Richard, un jeune fermier, qui fera office de candide promit à une gloire éternelle. En chemin vers le cœur du vieil empire (sans que l'on sache pourquoi), il rencontre la princesse Lyra qui se lamente sur son triste sort. Richard s'enquérit de son chagrin et apprend que Lyra a perdu tout son pouvoir et se trouve incapable de gouverner son peuple. Elle explique alors que seul le sceau du pouvoir pourrait lui redonner sa puissance sybilline et ainsi rétablir l'équilibre cosmique du bien et du mal (!). N'écoutant que son courage, Richard promet à la dame de lui ramener dans les délais les plus brefs le « sceau du pouvoir » et se lance sans plus tarder dans une quête initiatique.

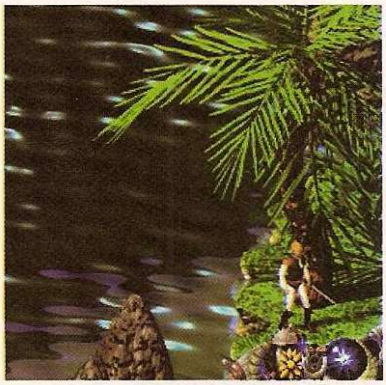


La quête initiatique

C'est à ce moment là que le joueur prend le contrôle du personnage de Richard. La 3D isométrique favorise les déplacements en diagonale, mais autorise une grande mobilité sur les huit axes traditionnels, ce dont ne se prive pas votre personnage. La perspective, défaut flagrant et souvent reproché à ce genre de jeu, est gérée par une ombre ronde, pour l'instant, placé sous votre personnage et permettant de repérer sa position lors de situations ambiguës. Le décor tridi-

mensionnel est détaillé et varie souvent d'une portion du jeu à une autre ; jusqu'à maintenant, nous n'avons vu que la forêt et la ville pour les scènes d'extérieur, ainsi que quelques scènes d'intérieur très réussies.

Vanished Powers compte plus de 70 personnages originaux, tous modélisés sur Silicon Graphics (ce qui représente un nombre important pour un jeu d'aventure en 3D), qui bénéficient de bonnes animations. Afin de mettre en mouvement les différents acteurs, le graphiste conçoit un « story board » destiné à visualiser la trame du scénario sous forme d'une BD et de se familiariser avec les personnages principaux. C'est souvent du synopsis du story board que s'inspire la scène cinématique qui précède le jeu. Les « roughs » (terme désignant les crayonnés souvent grossiers, mais toujours détaillés, du story board) portent immanquablement les annotations de l'artiste : dialogue, mouvement, etc.

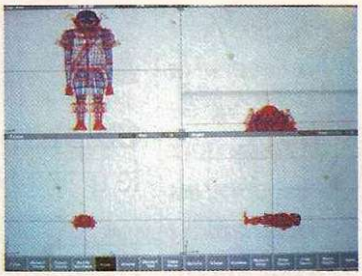


En dehors des déplacements, nous n'avons pu voir qu'une seule animation de combat, lorsque Richard pourfend violemment et avec préméditation, un squelette usurier bien décidé à le pousser dans le vide. Le mouvement d'épée est fluide, réaliste et la réaction du squelette est parfaitement crédible (il prend du recul et se cabre sous l'effet de la douleur avant de s'étaler au sol). Pour apprendre à se battre, à utiliser des sorts (et oui !) ou utiliser un objet de son inventaire, le jeu est muni d'un mode « Tuturial » (du moins, pendant la première partie de l'aventure) qui sert de livret d'apprentissage au joueur inexpérimenté.

Loin d'être fini, Vanished Powers est un titre prometteur qui relance le concept du jeu d'aventure en 3D isométrique trop longtemps boudé par les éditeurs. ■

La modélisation

Pour concevoir et construire un personnage en 3D, il faut tout d'abord édifier l'imposante structure en fil de fer qui représente la forme du personnage, sans oublier le moindre détail, comme les plis d'une veste, une veine saillante sur le bras ou encore une cicatrice sur la joue. Il faut orienter la source de lumière, attribuer à chaque membre-objet (jambes, bras, tête) une fonction bien précise, via une arborescence structurée (et complexe) qui régit les priorités de déplacement et donner une contenance et un aspect plus réaliste au personnage en appliquant une texture sur chacun des polygones qui le constitue. L'ensemble des opérations est réalisé par Jens Rotzsche sur une Silicon Graphics Indy grâce aux logiciels de 3D Studio et d'Alias.



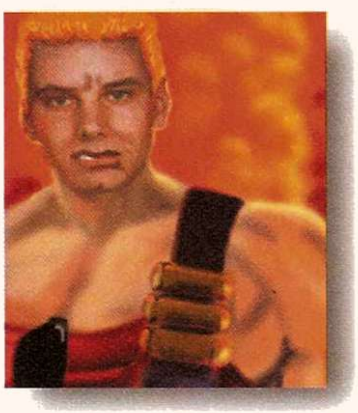
Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe : Moins de 50 % ..... À oublier
★ : De 50 à 69 % ..... Faut voir...
★★ : De 70 à 79 % ..... Pas mal
★★★ : De 80 à 84 % ..... Bon
★★★★ : De 85 à 89 % ..... Très bon
★★★★★ : De 90 à 94 % ..... Excellent
★★★★★★ : Plus de 95 % ..... Mythique

TOP DU MOIS		DIDIER	ÉRIC	OLIVIER	STÉPHANE
THE DARK EYE	OR	-	★★★★★	★★★★	★★★★★
WING COMMANDER IV	OR	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
SILENT THUNDER	HIT	-	★★★	★★★	★★★★★
EARTHSIEGE 2	HIT	★★★	★★★	★★★	-
CONGO	HIT	★★	-	★	-
MANIC KARTS	HIT	★★★	★★★	★★	★★★★
NBA LIVE 96	HIT	-	★★★★	★★★	★★★★
ESPN EXTREME GAMES		★★	★★	★★	★★★
DEFCON 5		-	★	★★	-

LA RÉDAC EN FOLIE

L'arrivée de nos confrères de CD Consoles dans les bureaux de Génération 4 a légèrement bouleversé la vie de la rédaction. C'est donc au beau milieu d'une guerre de tranchée que la savante alchimie de Gen 4 s'est déroulée ce mois-ci

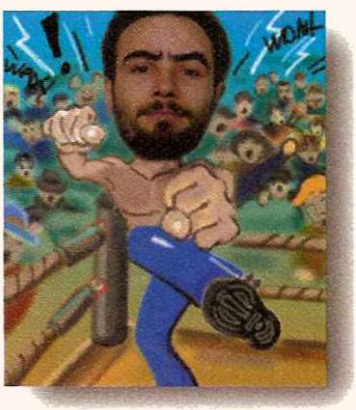


Stéphane Lavoisard, le grand Duke

Un soir, la rédaction s'est inquiétée du grand calme prolongé régnant dans le bureau de Stéphane. Puis soudain ce fut l'explosion : il avait enfin fini de télécharger la démo de Duke Nukem 3D ! Le lendemain, on trouvait partout des posters de Stéphane avec marqué dessus « hologramme », et des fils de chewing-gum collés en travers des portes en guise de rayons lasers, tandis qu'il avançait furtivement dans la rédac en marmonnant : « Let's rock ! », ou « What are you waiting for, Christmas ? ». Depuis, le pauvre garçon se soigne en jouant à Gabriel Knight 2 et The Dark Eye.

Éric Ernaux, reprend l'entraînement

Habitué à s'étaler à son bureau, Éric s'est vu tout d'un coup confiné dans un espace minuscule lors de la réorganisation des bureaux. Mais la goutte d'eau qui a fait déborder son litre de café quotidien, fut de se retrouver cerné de consoleux braillant et vociférant. Depuis, il se défoule en déstructurant quelques épaules de consoleux au passage, en allant jusqu'à son bureau. D'ailleurs, on ne l'a jamais vu se lever aussi souvent de son poste... Tout en retravaillant son fameux coup de pied fouetté, il tente de se calmer en jouant à The Dark Eye et Warcraft 2.



Duong, la descente aux enfers

Depuis qu'il a eu le privilège de tester l'immense, le génialissime Gabriel Knight 2, Duong a eu la révélation du sens de sa vie, la sensation sublime d'entrer au Panthéon des jeux vidéo. Pour le calmer, la rédaction s'est mise d'accord pour le ramener à la réalité en lui assénant le test de Defcon 5. Lorsqu'il a tenté de s'infiltrer incognito jusqu'au bureau d'Olivier en portant une perruque blonde, ce dernier a poussé le vice jusqu'à lui donner la preview de Baldies... Pour essuyer cet affront, Duong garde quand même sa perruque en jouant à Gabriel Knight 2, et rien d'autre.

FRÉDÉRIC	RÉDAC GEN4	Page
★★★★	★★★★★	P 92
★★★★★	★★★★★	P 100
★★★	★★★	P 104
★★★★	★★★	P 108
★	★★	P 112
★★★	★★★★	P 116
★★★	★★★	P 120
-	★★	P 122
★	★	P 124

BOULANGER

Ce tableau vous est présenté en partenariat avec la chaîne Boulanger.

TOP JEUX DE RÔLE

N° 83	Stonekeep	Interplay	★★★★
N° 83	Entomorph	S.S.I.	★★★
N° 82	Thunderscape	S.S.I.	★★
N° 84	Anvil Of Dawn	New World Comp.	★★
N° 80	Dungeon Master 2	Interplay	★

TOP SIMULATION

N° 82	EF 2000	Ocean	★★★★★
N° 80	Mechwarrior 2	Activision	★★★★
N° 86	Silent Thunder	Sierra	★★★
N° 81	Werewolf vs. Comanche	Novalogic	★★★
N° 83	Navy Strike	Empire	★★

TOP STRATÉGIE

N° 84	Warcraft 2	Blizzard	★★★★★
N° 83	Steel Panthers	SSI	★★★★★
N° 80	Command & Conquer	Virgin I.E.	★★★★★
N° 85	Warhammer	Mindscape	★★★★★
N° 84	This Means War	Microprose	★★★★

TOP ACTION

N° 86	Wing Commander IV	E. A. /Origin	★★★★★
N° 82	Worms	Ocean	★★★★★
N° 79	Hi-Octane	Electronic Arts	★★★★★
N° 83	Rayman	Ubi Soft	★★★★★
N° 86	Earthsiege 2	Sierra	★★★

TOP SPORT

N° 82	Destruction Derby	Psygnosis	★★★★★
N° 81	The Need For Speed	Electronic Arts	★★★★★
N° 86	Manic Karts	Virgin	★★★★
N° 78	Virtual Pool	Interplay	★★★★
N° 83	Sensible WOS	Time Warner I.	★★★★

TOP AVENTURE

N° 86	The Dark Eye	Warner I. E.	★★★★★
N° 85	The Beast Within	Sierra	★★★★★
N° 85	Les Guignols	Canal +	★★★★★
N° 83	The Dig	LucasArts	★★★★★
N° 83	Frankenstein	Interplay	★★★★★

Frédéric Marié, n'en sort plus

Nous vous avions déjà parlé du goût immodéré de Fred pour Other Realms (le MUD graphique), et bien, ça dure ! Il ne dort plus, ne se rase plus, n'ingère que du café et joue, joue et joue encore. Stéphane lui a présenté Duke Nukem 3D, Fred a baillé et est reparti devant son PC. Olivier lui a confié le test de Silent Thunder, il l'a testé et rédigé en 7 minutes pour retourner plus vite sur le Net. Devant l'amorce d'une schizophrénie galopante, Didier lui a même prêté ses bouquins de c... ! Rien n'y fit. Ah, si ! Il a levé un sourcil devant Earthsiege2 et Warhammer Battle. C'est tout.

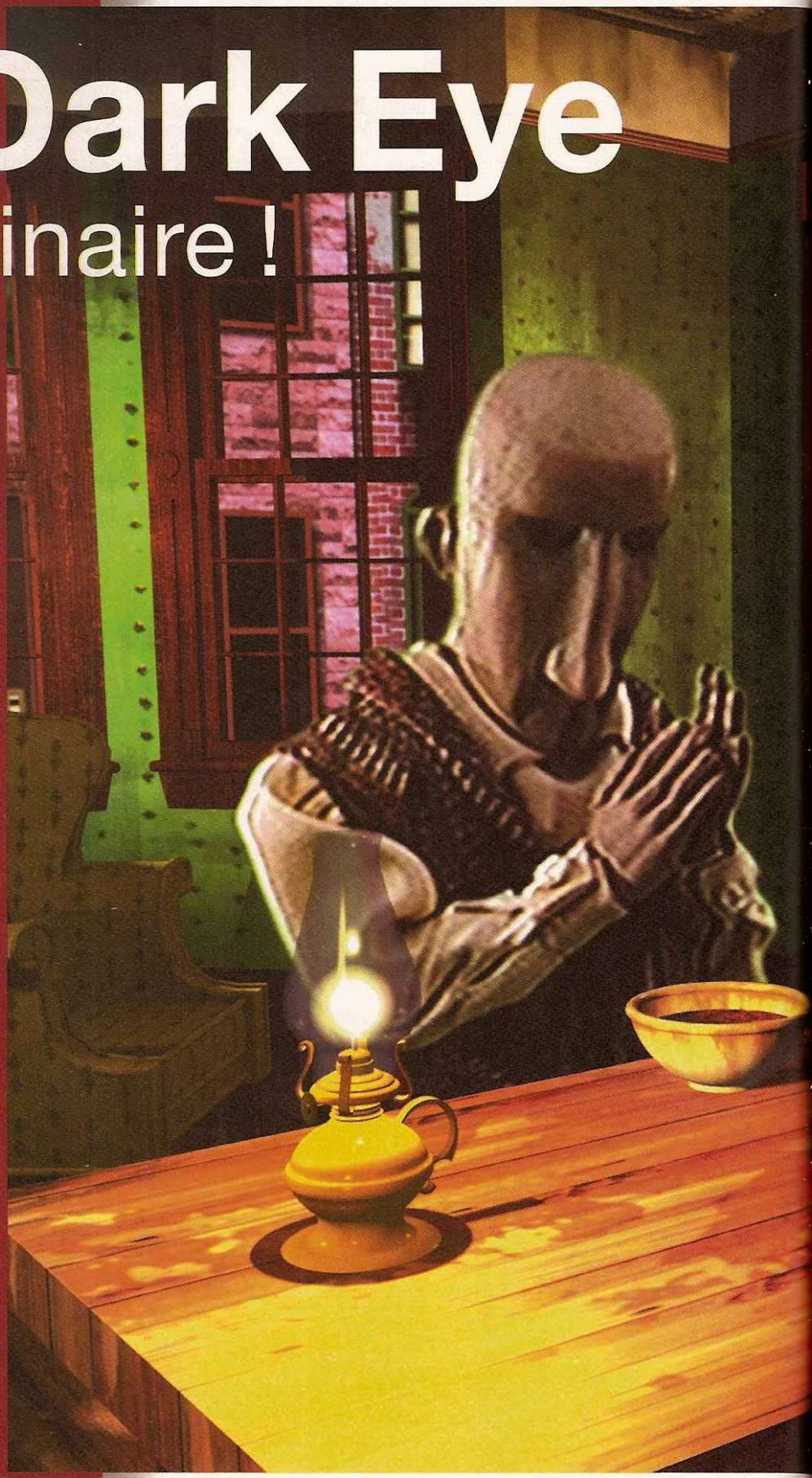
Olivier Canou, Tatie Danielle 2

Pour accommoder nos voisins un peu encombrants de *CD Consoles*, la rédaction a dû considérablement réduire son espace vital. Et ça n'a pas plu à Olivier. Mais alors pas du tout. Devant partager son bureau avec Gilles, le sous-chef des consoleux, il se fait déjà un devoir de renverser son café sur ses papiers chaque matin. Comme Gilles semble malheureusement tenir le coup, il envisage fortement de louer un bulldozer pour tailler dans le vif du sujet. En attendant d'avoir l'argent, Olivier a rajouté un boomer sur son PC pour jouer avec le son à fond à GK 2 et Warcraft 2.

Didier Latil, le nouvel évangéliste

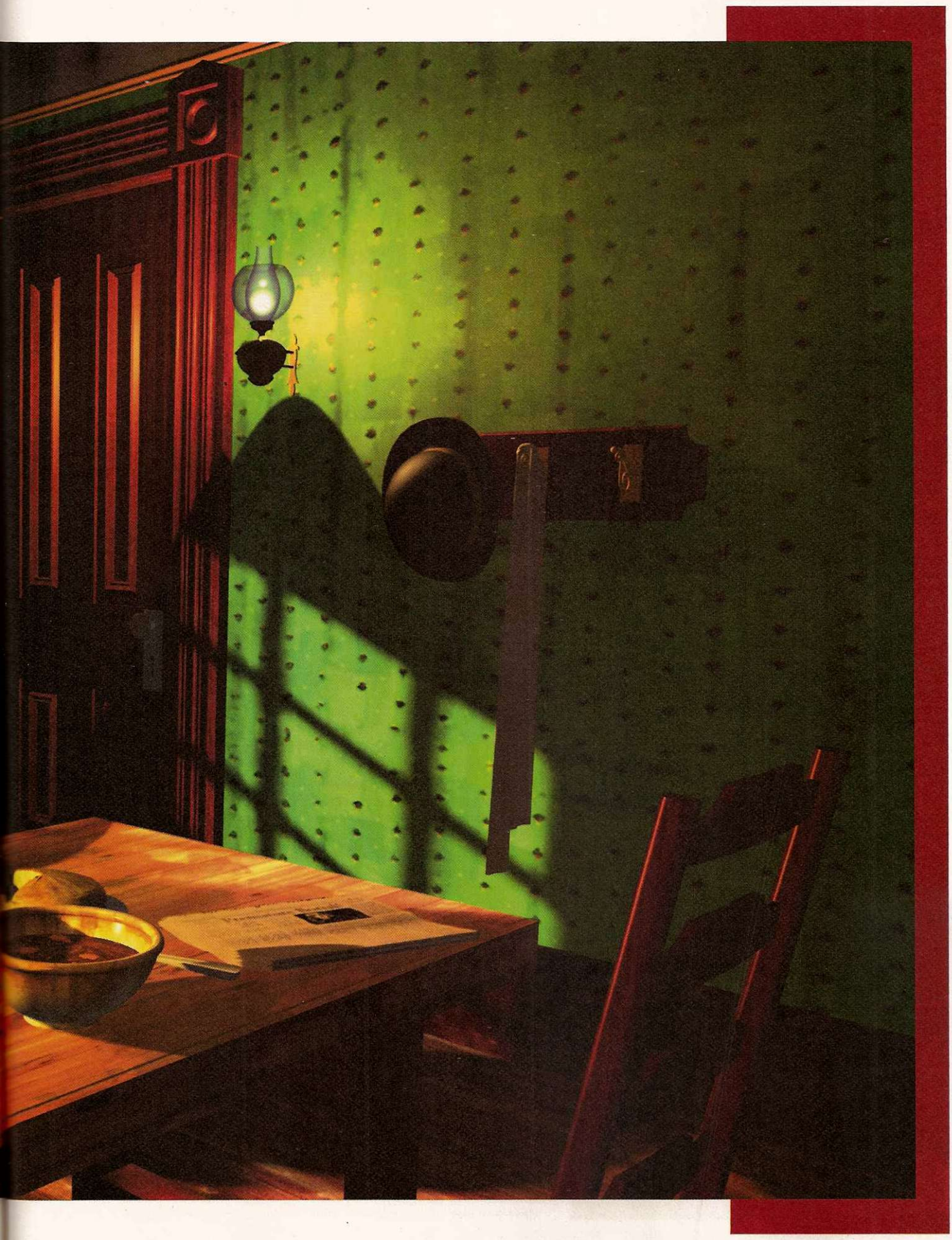
Cela fait plus d'un mois que Didier joue les grands stratèges nains avec Warhammer Battle. Mais ce jeu ne fonctionnant que sous Windows 95, Didier a décidé de porter la bonne parole de Microsoft sur toutes les bécanes de la rédaction, sans exception, pour pouvoir y jouer partout où il se trouvait. Pire encore, il ne porte plus que son T-shirt Microsoft « DOS is dead », se prosterne matin et soir devant le saint logo, et tente frénétiquement de convertir les derniers réfractaires. Quand il ne répand pas la Bonne Nouvelle, Didier joue sous Win 95 à GK 2 et Warcraft 2.

The Dark Eye
Extraordinaire !



FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **INSCAPE/WARNER I. E.**
GENRE : **AVENTURE/ROLEPLAY.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 400 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX2-66, 12 MO, CD 2X, CARTE SON.**

Vous attendiez depuis des lustres un jeu d'aventure qui échappe aux canons traditionnels du genre, créatif, doté d'une approche originale et intéressante ? Ce jeu existe : The Dark Eye. Edgar Allan Poe comme vous ne l'avez jamais vécu.



▲ Un des tableaux qui accompagne « Annabel Lee », un poème d'Edgar Poe emprunt de mélancolie romantique.

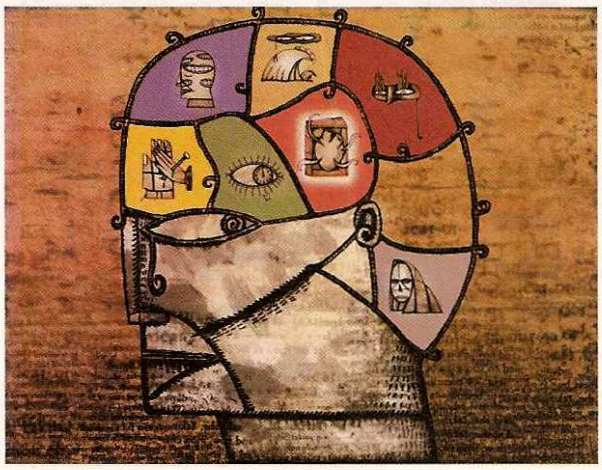
Le vieil homme se réveille, ▲ l'épouvante se lit sur son visage, et son cœur bat... il bat fort... trop fort...

Bérénice a un grave malaise. Plus loin, son remède. Encore un effort et... ▶

La vision que j'ai de ce policier est de mauvais présage. Derrière lui, la fenêtre a des allures de guillotine... ▼

HUIT HEURES, c'est le temps qu'il m'aura fallu pour arriver au terme de The Dark Eye. Or huit heures, c'est peu. Trop peu diront certains tant il est vrai que lâcher plusieurs centaines de francs pour une si courte expérience a de quoi en refroidir plus d'un. Pourtant, ces huit heures là, vous ne les oublierez jamais. Le projet dont The Dark Eye est porteur ? Vous placer au centre de quelques nouvelles écrites par Edgar Allan Poe, vous les faire vivre de l'intérieur, en tant qu'acteur. L'expérience est fascinante, éprouvante et presque malsaine, les géniaux concepteurs de ce soft ayant réussi à recréer la noirceur romantique qui parcoure les célèbres *Histoires Extraordinaires* et *Nouvelles Histoires Extraordinaires*. Trois nouvelles ont été reprises : *La barrique d'Amontillado* (The Cask of Amontillado, 1842), *Le cœur révélateur* (The Tell-Tale Heart, 1842), et *Bérénice* (Berenice, 1839). Chacune d'elles est « accessible » au joueur à partir d'un lieu central : Malevolent, un manoir hors du temps dans lequel se déroule une quatrième histoire très inspirée d'Edgar Poe. C'est ici que s'initie votre plongée dans la noirceur de l'univers « poëtique ». *De jour*, vous incarnerez le neveu d'Edwin Oldwick, un vieillard énigmatique toujours occupé à peindre d'étranges tableaux. *De nuit*, vos songes vous entraîneront dans le manoir désert, certaines portes fermées le jour s'ouvrant alors sur l'une des trois nouvelles. En tant que joueur, vous devrez mener chacune de ces « histoires extraordinaires » à terme pour vous réveiller ensuite, le matin, à Malevolent. À l'inverse, chaque nouvel épisode « vécu » de la vie du manoir vous permettra, la nuit, d'accéder à une autre nouvelle, un autre cauchemar.

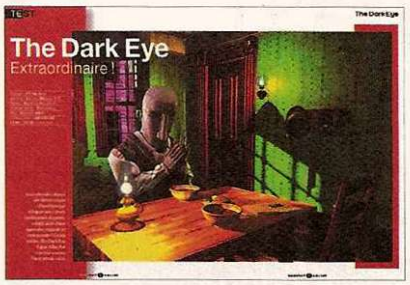
Ce menu « phrénologique » vous permet de naviguer entre diverses phases ▼ de jeu.



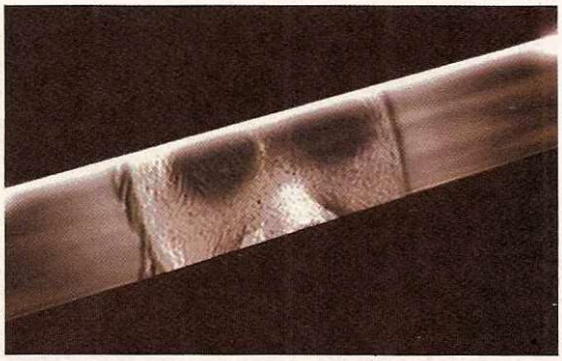
Victime ET bourreau

Vous n'y serez pas toujours acteur. Ainsi, en examinant le mur effondré d'une des chambres, vous assisterez

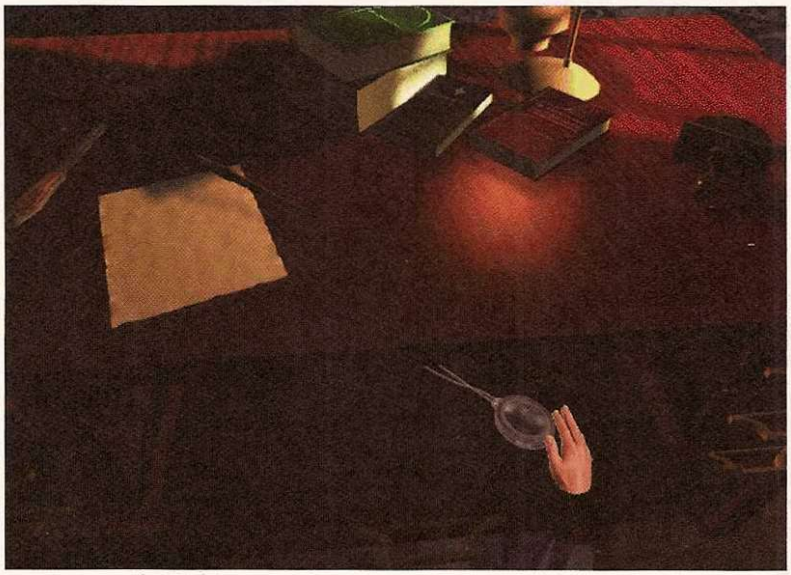
▲ Une veillée funèbre. Mon oncle m'a demandé de ramener une lanterne. Je m'exécute.

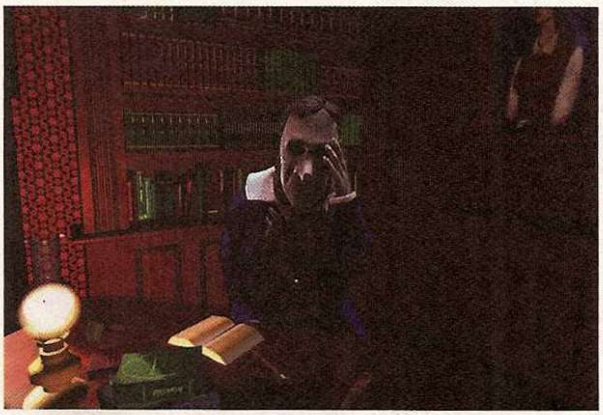


◀ Vous entrez dans chaque nouvelle en plongeant dans votre propre reflet.



Une interface étonnante : en caressant certains objets (sans cliquer), certaines scènes, paroles ou musiques émergent ▼ du passé.

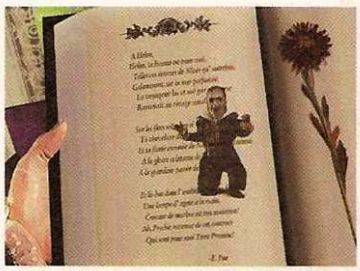




Un aperçu du double point de vue proposé par les créateurs de The Dark Eye : Egaeus face à Bérénice... et réciproquement.

au défilement d'une série de tableaux tandis que votre vieil oncle récitera le poème « Annabel Lee », comme s'il en était l'inconsolable amant. Ailleurs, une porte s'ouvrira sur une chapelle au retable étonnamment moderne. En vous approchant de celui-ci, vous entendrez alors *Le masque de la mort rouge* (The Masque of The Red Death, 1842) avec, en fond visuel, plusieurs scènes illustrant ce conte macabre. Ce sont les deux seules parties de The Dark Eye qui ne soient pas « interactives », les autres vous feront incarner un des deux personnages centraux des trois nouvelles précitées : Bérénice ou Eageus, Fortunato ou Montrésors, le vieillard ou le jeune homme, bref, la victime ou le bourreau. Car, et c'est là un point commun entre ces récits, ils mettent en scène deux personnes dont l'un s'avérera à terme être le martyr de l'autre. Pas de choix à effectuer, vous « jouerez » les deux, en alternance, jusqu'à reconstituer l'intégralité de la nouvelle. L'idée est intéressante voire géniale, mais face à un soft entièrement construit autour de l'œuvre de Poe, on peut s'interroger sur le choix qui a été fait de nous faire également adopter le point de vue de la « victime ». Cette entreprise ne trahit-elle pas l'esprit de l'auteur ? En effet, n'oublions pas que dans la plupart de ses nouvelles, dont les trois retenues, Edgar Poe utilise le *je* comme mode narratif, se plaçant du côté des *bourreaux*, d'où des accents parfois assez cyniques, voire amoraux. Nous faire voir par les yeux de la *victime*, en renforçant ainsi nettement l'atrocité de certaines situations, pourrait par exemple générer une certaine forme de jugement moral dont l'œuvre d'Edgar Poe est dépourvue.

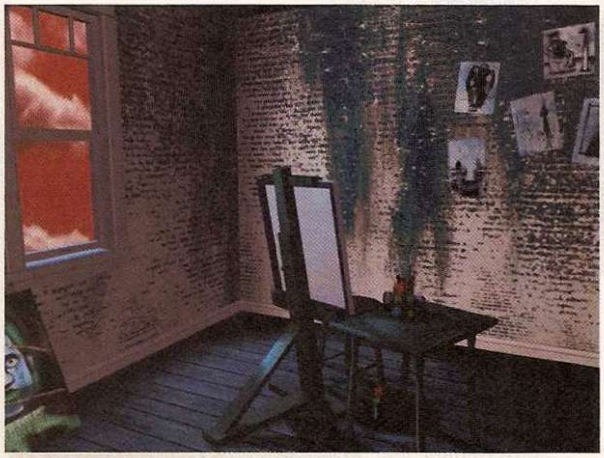
Très au-delà d'une simple mise en images des nouvelles de Poe



▲ Bérénice, grande romantique, va bientôt se marier avec « l'homme de sa vie ». Si elle savait...

Une véritable re-création

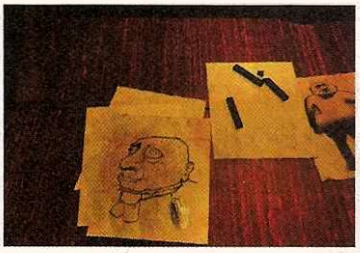
Il n'en est rien. Que ce soit du côté du bourreau ou de la victime, vous êtes amené à penser comme lui, à épouser sa perception des choses, sans que la traditionnelle opposition entre le bien et le mal fasse obstacle à votre identification. Comme *martyr*, vous nour- ▶



▲ La nuit, vos cauchemars vous entraînent dans les pièces et couloirs du manoir désolé.

Un petit passage dans les catacombes. Vous devrez récupérer cette torche pour ▼ continuer votre chemin (non ? si !).

Votre main-curseur se transforme automatiquement en fonction de l'objet utilisé. ▶

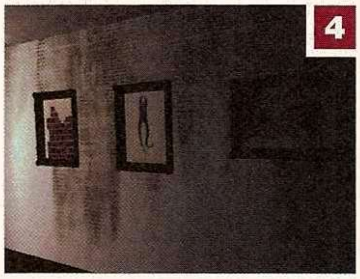


▶ rissez des espoirs ordinaires voués à un tragique effondrement. En tant que *bourreau*, vous êtes en proie à de douloureuses et dangereuses obsessions. Dans tous les cas, vous vous sentez victime d'une fatalité qui s'accomplit dans l'horreur, inéluctablement, sans qu'il soit possible d'en imputer la responsabilité morale à l'une ou l'autre des parties en présence. De ce point de vue, le génie des concepteurs de The Dark Eye aura été de parfaitement respecter l'œuvre de Poe, son esprit, son univers sombre et désespéré, ses obsessions thématiques (l'enfermement, la contemplation, la folie, la maladie et la mort) et symboliques (les yeux, le sang)... tout en allant très au-delà d'une simple mise en images des trois nouvelles retenues. Certes, les monologues (voix off) ou les dialogues, extraits des traductions de Baudelaire, conservent par nature un style très littéraire, et les voix françaises, quoique excellentes, ont des résonances théâtrales qui ne peuvent dissimuler l'origine romanesque du projet. Cela dit, là encore, les concepteurs n'ont pas démérité : loin de nous assommer de longues narrations, ils n'ont retenu que le strict minimum pour nous faire appréhender la psychologie des personnages ou prendre connaissance d'un événement spécifique. Le reste est renvoyé à notre découverte visuelle (et sonore) de la situation, non comme observateur mais comme acteur.

Ainsi, dans *Le cœur révélateur*, le vieil homme mange tous les soirs une soupe puis va invariablement se coucher après avoir lu quelques pages de l'*Odyssée*. Parfois, il saisit le portrait d'une femme et perçoit alors les échos imaginaires d'un bal populaire, s'échappant ainsi quelques instants d'une vie réglée, sans relief, terne jusqu'à l'asphyxie. À quelques mètres de lui, un autre individu, une autre perception des choses. Son jeune colocataire couvre les murs de sa chambre de ses croquis... mais semble incapable de finir un portrait du vieil homme sans passer de larges coups de crayon sur son œil démesuré. Vous vivez tout cela de l'intérieur, épousant la quotidienneté de l'un, ressentant les obsessions de l'autre, prenant progressivement conscience du drame qui se prépare, jusqu'à l'atroce dénouement. Dans une autre

Le passage du mode « cauchemar nocturne » à « manoir diurne » s'effectue par simple changement de palette graphique.

• À chaque nouvelle vécue, votre Oncle crée un tableau correspondant (1, 2 et 3) puis il l'accroche dans une pièce consacrée (4).



◀ Dès que vous entamez un autre chapitre du jeu, un reflet vous révèle immédiatement votre nouvelle identité.

▲ Un des tableaux qui illustrent *Le masque de la mort rouge*, une nouvelle racontée.

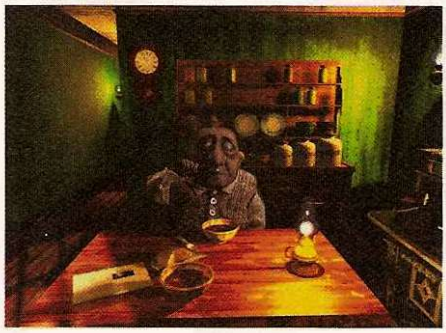
Toujours plus !

Après avoir découvert The Dark Eye, je ne doute pas que vous souhaiterez lire l'intégralité des œuvres d'Edgar Poe. Toujours dans le registre des nouvelles horrifiques, fantastiques ou non, vous pouvez également vous intéresser aux auteurs suivants :

XIXème siècle
- Guy de Maupassant : *Le Horla* (plusieurs récits) et *La main* (une nouvelle).
- Ambrose Gwinnett Bierce : *Contes Noirs*.
- Auguste Villiers de l'Isle Adam : *Contes cruels*.

XXème siècle
- Franz Kafka : *La Métamorphose*.
- Jean Ray : *Contes du Whisky*.
- André Pieyre de Mandiargues : *Le Musée noir*, *Soleil des Loups*.
- Julio Cortazar : *Bestiaire*, *Les Armes secrètes*.

Chez Edgar Allan ▶ Poe, les histoires d'amour finissent mal, en généraaaal !



◀ Tous les soirs, le vieil homme boit sa soupe puis va se coucher... tous les soirs.

nouvelle, et toujours pour mieux vous immerger dans la peau du personnage incarné, les concepteurs ont été jusqu'à « simuler » la folie et la maladie en altérant votre perception visuelle de l'environnement (hallucinations visuelles, flou, etc.). Alors, bien sûr, qui dit *visuel* dit *graphismes*. Évitons de nous appesantir sur leurs caractéristiques « techniques ». Certes, on apprécie que l'affichage soit en SVGA 65 000 couleurs, mais la particularité de ce soft se situe ailleurs : The Dark Eye inaugure une véritable rupture stylistique avec tout ce qui s'est fait en matière de graphismes ludiques.

Enterrement Prématuré

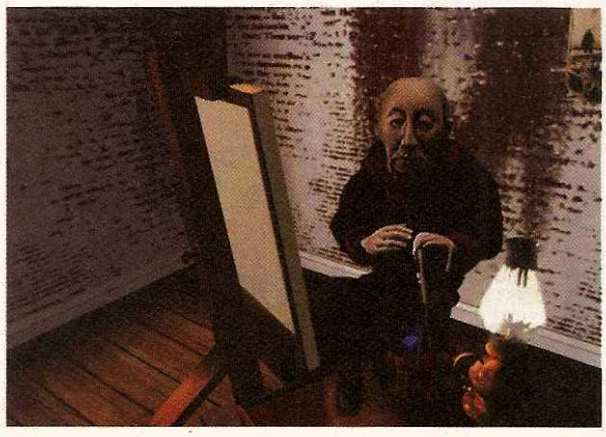
UN TERRIBLE CHOC S'ENSUIT.

▲ Un article de journal qui n'est pas sans rappeler *La chute de la Maison Usher*.

▲ Egaeus est saisi d'hallucinations : le buste de Zeus prend les contours de Bérénice.

Rupture graphique

Reprenant des techniques propres aux films d'animation « adultes », les concepteurs ont en effet créé pour chaque personnage une marionnette blafarde, avec des traits lourds, des yeux sombres et tristes et un sourire absent. Animées par décomposition/recomposition d'images fixes, elles prennent des allures spectrales et donnent au joueur les sentiments de naviguer entre le réel et l'hallucination, la situation présente et le souvenir, le palpable et l'immatériel. Par contraste, les décors « XIXème siècle » en 3D texturée sont très réels, présents, matériels, renforçant encore cette étrange impression. Les murs de Malevolent sont, par exemple, couverts de journaux (de manuscrits ?), comme dans une maison abandonnée depuis longtemps. L'Oncle Oldwick, Elise, Henri... ne seraient-ils que les fantômes d'une histoire ancienne ? Vous doutez, vous perdez vos repères... à tel point qu'à la fin de ce soft hors-norme, vous émergerez péniblement de cet univers morbide et cauchemardesque avec une seule et unique certitude, celle d'avoir vécu une expérience « PC » inoubliable. Pourtant, malgré cette certitude, une question demeure : The Dark Eye est-il un jeu ? Certes, vous manipulez effectivement une interface, donc vous interagissez, mais en quoi consiste votre progression dans l'intrigue ? ▶



▲ L'oncle Oldwick m'explique qu'il utilise des couleurs aux effets secondaires inquiétants.

L'avis d'Éric

★★★★★

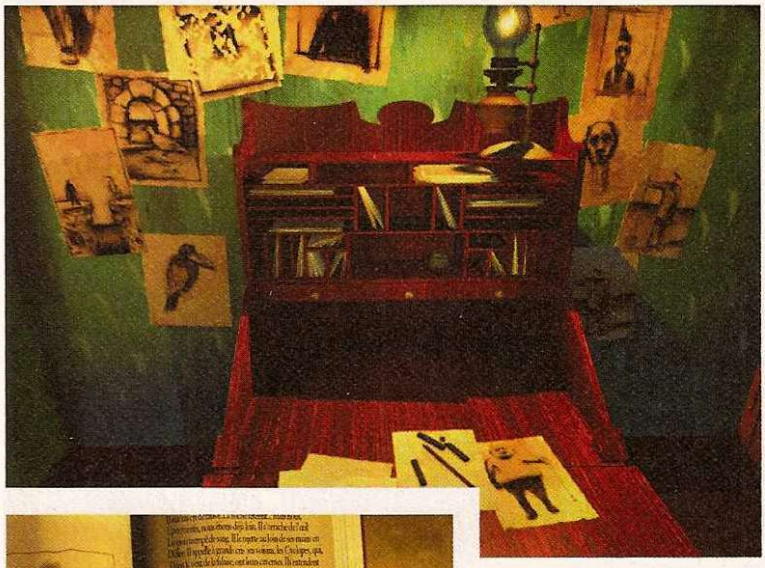
Edgar Poe vous insupporte ? Vous abhorrez les graphismes du jeu ? Vous considérez que les softs à faible durée de vie relèvent de la pure escroquerie ? N'achetez pas ce jeu, il vous décevrait. Dans tous les autres cas, The Dark Eye (également disponible sur Mac), vous promet une expérience inoubliable. Soft novateur à plus d'un titre, adulte sans reprendre les recettes sans imagination de jeux « pour adultes » (gore, sexe, etc.), il est a ce jour le jeu d'aventure le plus créatif jamais conçu sur micro. Pas moins !

Pas d'énigmes comme dans Myst, pas de ramassage puis d'utilisation différée d'objets (pas d'inventaire), pas d'investigation… The Dark Eye attend simplement de vous que vous reproduisiez les gestes qui vont vous permettre d'accéder à une autre étape du scénario : regarder une horloge, feuilleter un livre puis éteindre une bougie, observer un tableau, vous allonger sur un lit, etc.

The Dark Eye, un jeu ?

Par ailleurs, tous les dialogues sont préconstruits (aucun choix possible) et vos pensées - en voix off - vous indiquent souvent la démarche à suivre. Plus encore, le soft vous empêche purement et simplement d'engager une action effectivement possible mais prévue plus loin dans le script ! Alors, The Dark Eye est-il d'une déplorable linéarité, ou n'est-il pas un jeu ? De mon point de vue, aucun doute possible, Dark Eye est un jeu. Il est même le premier jeu de rôle, au sens « roleplay » du terme, jamais fait sur PC. En effet, le soft vous incite par six fois à reproduire les gestes d'un individu très éloigné de vous, à imaginer les actions qu'il engagerait à ce moment précis, à penser comme lui, bref à devenir lui… et ça marche ! Vous entrez rapidement dans la peau des personnages, vivez leurs espoirs et leurs obsessions, parfois avec horreur mais toujours avec conviction. Conviction ? Oui, car non seulement vous accepterez la fatalité *poëtique* qui écrase chacun des personnages mais vous la ferez vôtre. Chacun de leurs gestes, de vos gestes, vous paraîtra sinon « normal » du moins nécessaire : il ne peut en être autrement. Dès lors, la question de la linéarité de The Dark Eye ne se pose pas vraiment, elle fait ici partie intégrante du projet des concepteurs : nous immerger dans des « rôles » tout en faisant peser sur nos épaules le poids d'une écrasante fatalité. Certes, d'autres auteurs qu'Edgar Allan Poe auraient sans doute mal supporté un tel traitement, fut-il exceptionnel, mais ici, Inscape a réalisé un admirable travail de re-création, respectant l'œuvre littéraire tout en innovant dans l'approche ludique. Extraordinaire ! ■

Éric Ernaux



Le bureau du jeune homme. Des croquis partout… sauf celui de son colocataire.

À travers ce passage de l'*Odyssée*, on retrouve encore ici une obsession très « poëtique » : les yeux.

Fortunato a un goût immodéré pour le vin. Exploitez ce vice pour arriver à vos fins.

L'intrigue de *La barrique d'Amontillado* se déroule pendant le célèbre carnaval de Venise.

★★★★★ OR

INTÉRÊT

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	10

✔ Fidèle à l'œuvre de Poe.
✔ Créatif.
✔ Fascinant.
✔ Durée de vie.
✔ Très linéaire mais…

CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, carte son.

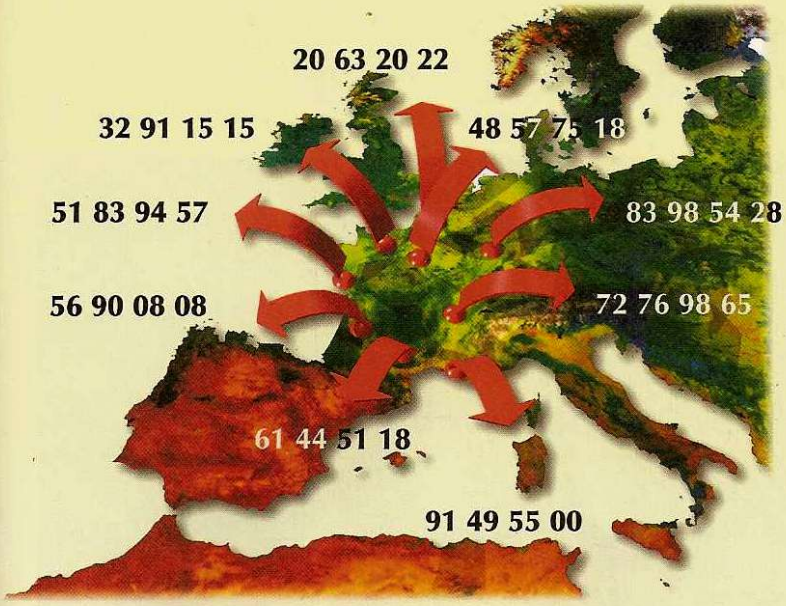
Le contre-avis de Sylvie

À la première vue de ce « jeu » (qui pour moi n'en est pas un !), je m'suis dit : « Mais qu'est-ce que c'est que cette m… ? » Et puis en lui accordant une seconde chance et en m'y attardant un peu plus, j'ai observé sa réalisation et son contenu. Et là, on ne peut pas dire qu'il s'agisse d'un chef d'œuvre, mais d'un soft d'une originalité formidable ! En fait, je pense qu'il est réservé aux fanatiques d'Edgar Poe, de par son ambiance très particulière. Quant aux autres, s'ils s'attendent à un jeu d'aventure, ils seront forcément déçus !

INTÉRÊT : ★★★

Internet 9 fois moins cher !

À Lyon, Marseille, Toulouse, Rouen, Bordeaux, Lille, Nantes et Nancy...



*Si vous possédez un abonnement Internet, autre que Planete.net, venez tester le confort Planete.net en vous connectant au 36 68 53 89**

2,23F TTC/mn

L'assurance d'une connectivité Internet de haute qualité.

Les parisiens ne sont plus les seuls à pouvoir se connecter à Internet ! ***Planete.net***, déjà présent dans la capitale, vient de mettre en place des accès dans les circonscriptions tarifaires des villes de : **Lille, Rouen, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Marseille, Lyon** et **Nancy** afin de réduire le coût des communications dû à la distance... (voir Bottin France Télécom).

Consultez le site Planete.net (http://www.planete.net) pour connaître, en fonction de votre indicatif téléphonique, votre point d'accès le plus proche.

Matériel et logiciels nécessaires : un modem 14400 ou 28800 bps, les logiciels applicatifs et un Macintosh LC III minimum ou un PC 486 minimum (8 Mo minimum). C'est tout !

Tous les logiciels applicatifs pour vous connecter et vous abonner à Internet sont disponibles sur le **3617 DHA** ou sur le CD-Rom du magazine ***Univers Mac***.

http://www.planete.net
e-Mail : info@planete.net
✆ 49 88 63 93

Abonnez-vous «en ligne» dès à présent !

Abonnement Numéris :

490 F ht par mois

Abonnement Planete B :

79 F ttc par mois
Avec 10 heures de connexion gratuites
puis 34,90 F ttc/heure

Abonnement Planete C :

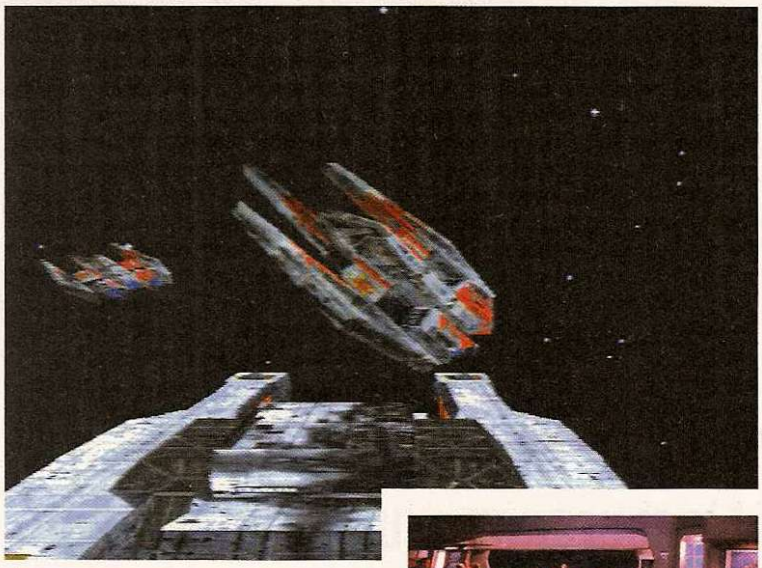
199 F ttc par mois
Connexion illimitée !

Wing Commander IV
The Price Of Freedom

Tous des pourris !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ORIGIN.**
GENRE : **COMBAT SPATIAL.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 500 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Voici (enfin) le quatrième volet d'un produit qui a poussé nombre d'entre vous à briser la tirelire pour s'équiper du dernier modèle de processeur. Si l'innovation y est moins spectaculaire que dans WC3, il a tout de même réussi à nous scotcher sur place.



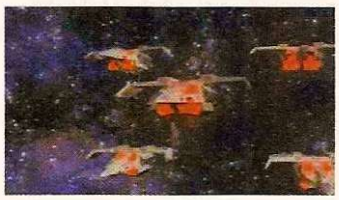
▲ Petit survol de votre porte-aéronefs (home, sweet home). Toujours plus gros mais moins puissant.

▲ Voici l'endroit dans lequel vous pourrez vous reposer et discuter un peu avec vos potes pilotes.

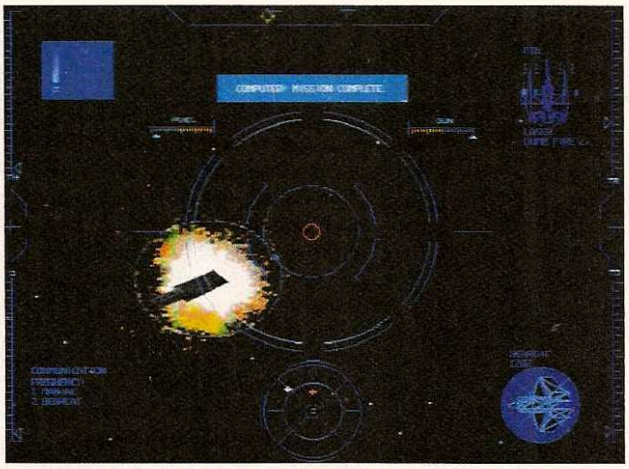
AU MOMENT où je commence à écrire ces lignes, il est 1h30 du matin. Profitant honteusement du départ de la femme de Stéphane (PC Fun), nous nous sommes rapatrié dare-dare dans le domicile conjugal pour nous livrer à une nuit blanche sur le produit que, chaque année, nous attendons la bave aux lèvres. Après une installation rapide, premier choc : l'intro. À chaque fois, c'est de pied ferme que nous attendons la bestiole avec l'intention de ne plus prendre l'air béat et niais qui nous caractérise à la vue des superbes scènes d'intro des jeux de Mr Roberts. Encore loupé…

Tout commence avec une cinématique d'anthologie. Un vaisseau médical escorté par trois vaillants pilotes de la Confédération est attaqué par une bande de gangsters sidéraux qui, largement aidés par un système d'invisibilité, qui ne surprendra pas les vieux routards de la série, vaporise avec brio l'escorte et le vaisseau médical, qui avait pourtant précisé qu'il transportait des civils innocents, des vieux sans défense (ça, ce serait plutôt une provocation), et du lait pour les enfants.

Fin de l'épisode spatial. Enchaînement sur la salle du Grand Conseil de la Confédération. Imaginez notre Chambre des Députés lorsqu'ils savent que la séance est retransmise à la télé. Ça, c'est pour l'affluence. Imaginez maintenant que la Cicciolina y fasse une incursion. Ça, c'est pour l'ambiance. La fédé n'aime pas trop qu'on lui péte ses vaisseaux-ambulances. Les responsables semblent avoir été identifiés comme appartenant aux « Mondes Frontaliers ». Cette union de planètes, colonisées il y a quelques temps par les humains, ne

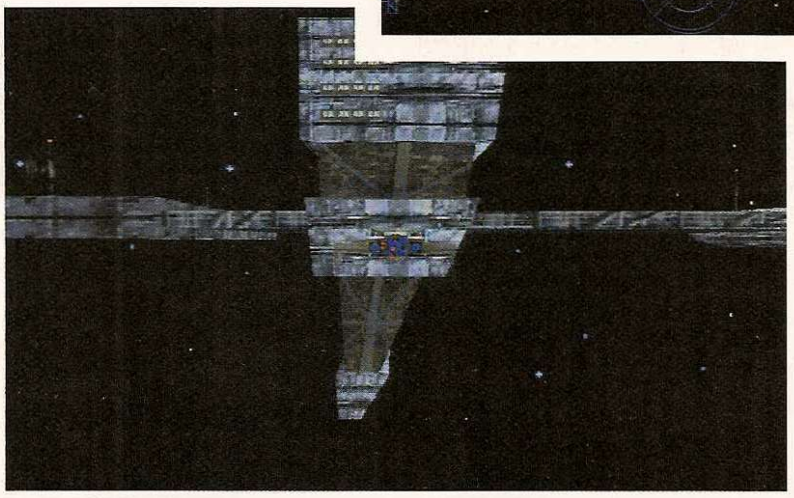


Le pont ▶ d'envol ne bénéficie plus de scènes cinématiques.



Ce vaisseau ▲ brouillait tous vos systèmes de navigation et annulait vos boucliers.

Le Killboard : y sont enregistrés tous les kills de ▼ chaque pilote.



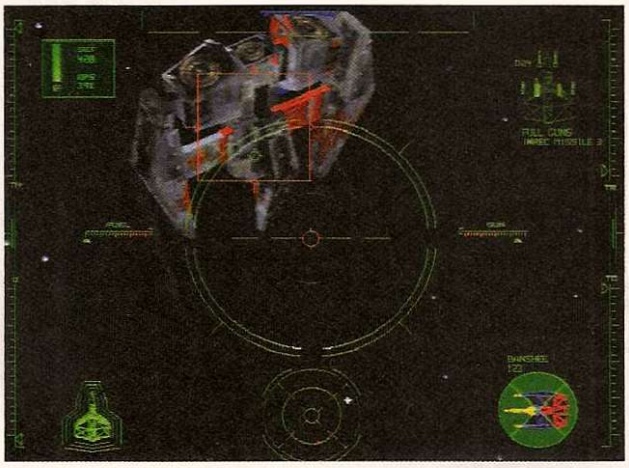
Voici la première base que vous rencontrerez. En fait la deuxième, puisque la première ◀ aura pété.

faisait pas partie de la fédé, mais avait filé un coup de main appréciable lors de la guerre contre les nounours. Comme c'est l'ineffable amiral Toldwyn qui est chargé de faire un peu le ménage dans le coin, le brave homme pense tout de suite à vous, le colonel Blair, pour reprendre du service. Il était temps... En effet, vous commenciez à prendre une direction dangereuse puisqu'après avoir été le fameux « cœur de tigre » comme vous appelaient les Kilrathis, vous n'avez trouvé comme boulot civil qu'un truc peu reluisant. En effet, vous passez le plus clair de votre temps à répendre du purin sur les champs. Certes, c'est plus calme mais un tantinet moins glorieux. Enfin... Maniac vient vous chercher et vous ramène à bord du porte-astronefs Lexington sur lequel vous retrouverez le commandant Heisen avec pour mission de remettre un peu d'ordre chez les sauvages. Le Congrès a donné 15 jours à Tolwin pour savoir ce qui se passe avant de déclarer la guerre aux Mondes Frontaliers et, faites-moi confiance, ces quinze jours vont être plutôt mouvementés. Il est difficile d'aller plus avant sans vous dévoiler les fantastiques bouleversements du scénario qui font ressembler le précédent épisode à un roman de la bibliothèque rose.

On plante le décor

Parlons maintenant des changements qui vous attendent dans cette nouvelle version. Tout d'abord le nombre de CD. Maintenant c'est six. On ne discute pas, c'est comme ça.
Ensuite les scènes vidéo... Auparavant, on avait droit à de superbes acteurs incrustés sur des décors en images de synthèse. Et ben ça, c'est fini. Désormais, la plupart des décors dans lesquels les acteurs évoluent sont vrais. 38 au total et pour être précis. Il faut dire que lorsque l'on a à sa disposition la bagatelle de 12 millions de dollars, on peut se permettre quelques petites folies. Les acteurs que vous avez eu le plaisir de découvrir dans l'épisode précédent sont toujours là et de nombreux autres les ont rejoint. Autre innovation ; alors que le III avait été tourné en vidéo, là c'est de la grosse péloche hollywoodienne qui a été utilisée d'où gain notable de qualité.
Mais ne perdons pas de vue que Win Co IV est quand même un jeu de combat spatial avant tout. En ce qui concerne les missions, elles se présentent toujours sous la même forme, c'est-à-dire briefing, décollage, ren- ▶

▲ Les montagnes sont un poil pyramidales, mais c'est quand même beaucoup mieux qu'avant.



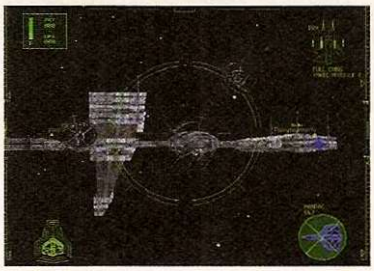
◀ Le plus dur est de se retrouver à bonne distance. C'ui là, j'vais m'le faire.

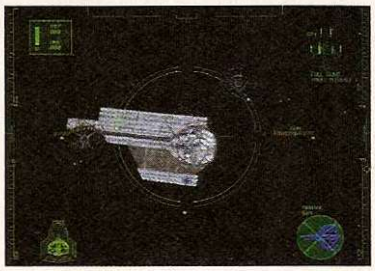
▲ Le briefing. De plus en plus beau et détaillé. On se croirait carrément dans La Guerre des Étoiles.

Vous le ▲ reconnaissez ? C'est Eisen, votre ancien commandant qui lui aussi reprend du service.

Arrivée sur une ▶ planète. Vous aurez même droit à une scène cinématique d'entrée en atmosphère.

◀ Petit survol d'une base au sol ennemie. Gardez toujours un œil sur les tourelles.



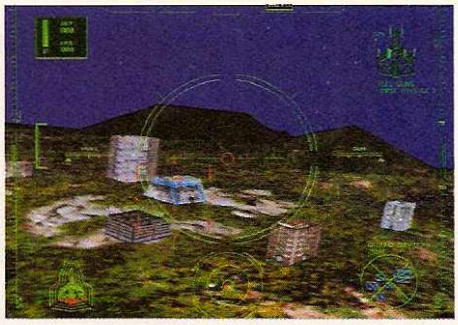


La vue externe est déformée en fonction des impacts sur votre cockpit. L'effet loupe est garanti.

▶ dez-vous à des points prédéterminés, combats acharnés et retour à la maison. Au niveau des innovations, vous avez désormais droit à une petite caméra arrière qui vous permettra grâce à l'intermédiaire d'un petit écran situé en bas à gauche du cockpit de voir ce qui se passe dans vos « six heures ». Autre changement, la vue en combat depuis le cockpit se fait désormais tout le temps en plein écran. On ne voit plus ses jambes et l'intérieur du cockpit. Au niveau des aides de tir, pas de grosses innovations non plus puisque l'on a toujours le système d'aide au tir qui vous place une cible en anticipant la position du vaisseau. En fait, au niveau du vol lui-même, les innovations principales sont de deux types : les planètes beaucoup plus léchées et l'intelligence des ennemis.

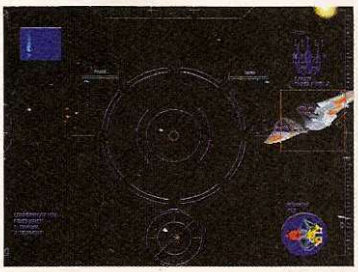
Planète Claire

En ce qui concerne les planètes, on a désormais droit à des textures assez propres, au survol de complexes et à des assauts de véhicules terrestres et autres. C'est encore très loin de ressembler à un simulateur de vol (les montagnes sont des pyramides on ne peut plus géométriques), ça rame un tantinet même avec une grosse machine, mais c'est quand même un poil mieux. En ce qui concerne les ennemis, il est clair que les programmeurs ont beaucoup plus bossé dessus que dans la version précédente. Dans les premiers volets, même si le troisième épisode avait fait un effort de ce côté, les combats se résumaient à peu près toujours par une rencontre frontale. Désormais, les combattants sont devenus plus retords. Si le premier contact se fait toujours en frontal (il faut bien se rapprocher), les ennemis refusent beaucoup plus souvent l'épreuve de force et n'hésitent pas à rompre et zigzaguer pour que vous les pourchassiez, tandis que le copain se place dans vos six heures pour vous plomber le derrière. Technique terriblement efficace lorsque votre coéquipier est un bras cassé et que les « pirates » sont en surnombre. Les râ-



Voici la même scène en SVGA avec les trois niveaux de détails.

leurs pour qui les Wing Co sont trop faciles vont être ravis puisque le nombre de niveau de difficulté a augmenté et qu'il va désormais de Rookie à Nightmare (bon courage). Au niveau du moteur de jeu, quelques petites améliorations ont été apportées puisque la version testée semblait ramer beaucoup moins que le troisième épisode pour la même machine utilisée (un chouïa, pas plus), même au contact d'un vaisseau capital. D'ailleurs, puisque j'en suis aux gros vaisseaux, j'ai été surpris par la facilité avec laquelle on arrive désormais à les vaporiser. Je ne sais pas si je suis devenu encore meilleur (est-ce possible ?), ou si le jeu a été simplifié de ce côté là, mais il suffit (dans un niveau de difficulté bas, tout de même), d'un ou deux passages en Full Gun pour venir à bout d'un destroyer. Étrange…



▲ Ce bougre d'ennemi ne devrait pas m'échapper longtemps maintenant qu'il est locké.

Le contre-avis de Stéphane

Le quatrième épisode de la saga Wing Commander ne va peut-être pas provoquer une révolution mais des améliorations sensibles et importantes changent grandement l'esprit du jeu. Le scénario très bien ficelé, les prises de décision en dialogue ou en mission, le côté plus stratégique en vol font que le joueur est encore une fois pris dans le feu de l'action. Ajoutez à cela que c'est le premier film interactif digne de ce nom et vous comprendrez que pour peu que vous disposiez d'un Pentium, ce quatrième épisode est indispensable.

INTÉRÊT : ★★★★★

C'est bien mais…

On pourrait disserter des heures sur les petites innovations, les nouveaux vaisseaux à votre disposition (dont quelques-uns assez sympas), mais finalement, on se rendrait assez vite compte que l'on parle « d'innovations » et pas vraiment des « révolutions » auxquelles la saga des Wing Commander nous avait habitué. En effet, malgré l'excellence du produit, on ne retrouve pas les « tremblements de terre » qui vous émerveillaient en vous demandant, « mais que vont-ils bien pouvoir nous faire la prochaine fois ? ». Maintenant on sait : la même chose que pour le 3 en mieux, mais pas plus. Remarquez, je ne vois pas ce qu'ils peuvent faire de plus… Son Stéréo Dolby Surround à tomber par terre, séquences vidéo 16 bits plein écran (technique « une ligne sur deux » offrant une qualité pourtant impressionnante), véritables décors, acteurs professionnels de renom, SVGA, intelligence des ennemis correcte, scénario qui se hisse au niveau de référence, on se demande ce qu'ils auraient pu nous faire de mieux. Mais bon… Nous, nous sommes un poil difficile, surtout quand le produit tarde tant à sortir et nécessite une configuration si musclée (comme toutes les productions Origin depuis maintenant un bout de temps).

Mais enfin ne nous emballons pas. Wing Commander IV est quoi qu'il en soit un produit sublime qui n'a pas a écraser ses rivaux parce qu'il n'en a pas. En vous procurant ce produit, vous êtes certain si vous êtes l'heureux possesseur d'un Pentium couillu et d'un lecteur CD modèle centrifugeuse à haute puissance de passer un moment inoubliable. ■

Olivier Canou

L'avis d'Olivier

★★★★★

C'est clair, Wing Commander IV est superbe. Les acteurs (toujours menés par Mark Hammill) sont époustouflants. Les scènes cinématiques sont d'une qualité à tomber par terre et techniquement, on frôle le parfait. Mais n'oublions pas que WC 4 est quand même un jeu et que de ce côté le produit, bien que toujours superbe ne bénéficie pas des énormes révolutions techniques auxquels les trois premiers épisodes nous avaient habitués. Il n'empêche que c'est avec difficulté que l'on se résoud à quitter ce jeu avant de l'avoir fini.

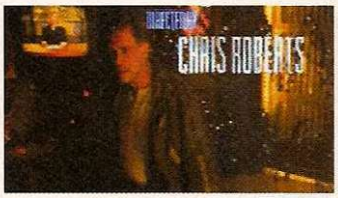
★★★★★ OR

INTÉRÊT

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	14

✔ Scénario.
✔ Vidéo.
✔ Acteurs.
✔ Configuration.
✔ Prix.

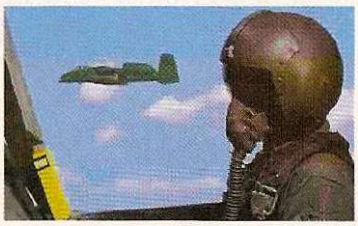
☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90, lecteur CD-Rom quadruple vitesse,



Silent Thunder
Grand, méchant et laid

FORMAT : **PC CD-ROM (WINDOWS 95).**
ÉDITEUR : **SIERRA.**
GENRE : **ARCADE/SIMULATION.**
DATE DE SORTIE : **MARS. (MAI WINDOWS 3.1).**
PRIX : **ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.**

« Big, bad and ugly », c'est dans ces termes peu flatteurs que les pilotes américains parlent de l'A-10. Pourtant ce blindé volant offre une solidité et une puissance de feu inégalée ! Grâce à Sierra, vous allez en faire l'expérience vous-même.



Dès l'intro, le ton est donné...

LE JOUR vient à peine de se lever et la colonne blindée progresse rapidement le long de la piste poussiéreuse. De son véhicule de commandement, le major observe d'un œil critique le déploiement de ses moyens anti-aériens, tandis que la colonne ralentit prudemment à l'approche d'une ligne de crête. Derrière elle se trouve l'objectif, mais en bon professionnel, le major ne veut pas compromettre sa mission par trop de hâte. Sans prévenir, le A-10 surgit de derrière la crête, ses réacteurs hurlant tentant de conserver un maximum de vitesse à ce blindé volant de 23 tonnes. L'effet de surprise passé, un véritable déluge de feu accueille l'A-10 fondant sur la colonne tout en effectuant des manœuvres évasives brutales. Il est encore à trois kilomètres des blindés de tête lorsqu'il se stabilise pour lâcher une salve de missiles Maverick. À moins de deux kilomètres, son canon Avenger entre en action, déchirant avec apparemment autant de facilité le blindage des chars que celui des véhicules légers. Lorsque l'avion passe au-dessus de la colonne, la moitié des véhicules est réduit à l'état de carcasses fumantes tandis que les survivants se déploient dans la confusion la plus totale. Alors que l'A-10 disparaît à l'horizon, le major, en contemplant le désastre, commence sérieusement à regretter le confort de sa datcha...

La carte, régulièrement mise à jour, vous permet de cibler votre ▼ prochain objectif.

Simple et efficace

Ce petit avant-goût donne une première idée de l'intensité de l'action que vous inflige Silent Thunder. Dans la lignée des dernières productions Sierra, ce jeu ne s'embarrasse pas de fioritures : il s'agit plus d'un jeu d'action qu'un véritable simulateur et vous serez plus souvent amené à presser sur le petit bouton rouge qu'à vous inquiéter de maintenir votre coucou dans les cieux azurés. En accord avec cette approche grand public, que seul des fous dangereux

Cet hélico Hind irakien va bientôt faire connaissance avec votre ▼canon, le Vengeur...

◀ Pour éviter les tirs de missiles sol-air, mieux vaut garder un profil bas. Très bas.

Les lits de ▶ rivières s'avèrent parfaits pour s'infiltrer furtivement dans les défenses ennemies.

de mon genre pourront regretter, Silent Thunder réutilise les poncifs du genre dans le choix des théâtres d'opérations : ainsi, vous pourrez d'abord mettre une grande claque dans la tronche des barons de la drogue colombiens qui pervertissent les p'tits n'enfants blancs d'Amérique. Ensuite, vous revivrez le dernier grand triomphe militaire des États-Unis face à l'ignoble dictateur Saddam H. dans la Guerre du Golfe. Et pour finir, vous effacerez le traumatisme national causé par les échecs en Corée et au Vietnam des forces américaines, en montrant au niakoués qui est le plus fort, chapelets de bombes et missiles à l'appui. Apparemment, les développeurs ne sont pas trop adeptes du second degré, ni de l'originalité d'ailleurs (remarquez, est-ce bien l'objet du jeu ?). Sur ces trois théâtres vous pourrez soit jouer chacune des huit missions indépendamment soit les enchaîner en mode campagne. Si on compte bien, en plus d'une mission d'entraînement, on parvient au maigre total de 25 missions. C'est un peu court, quand même... Heureusement, lesdites missions s'avèrent solidement charpentées, et vous baladeront de tous les côtés de la carte à un train d'enfer avec de multiples changements d'objectifs, et parfois quelques énigmes tactiques à résoudre. Le tout rapidement, car dans Silent Thunder on combat dans l'urgence, souvent pour redresser *in extremis* une situation désespérée, et vous n'aurez pas trop l'occasion de faire du tourisme !

Ne cherchez pas un modèle de vol réaliste dans Silent Thunder, les programmeurs ont décidé que vous n'en avez pas besoin. En passant, je re- ▶

Sur Windows 95, on a jamais vu une animation plus fluide en 3D texturée !

Une base de données combinant photos et images 3D vous donnera un aperçu des différentes forces en présence.

▲ Votre A-10 prêt au décollage, ce qui est rare, vu que le plus souvent vous commencez dans les airs.

A-10 Tueur de tanks

L'A-10 Warthog (Phacochère en français de chez nous) est un avion spécialement étudié pour l'attaque au sol... et survivre à des concentrations de DCA. À cet effet, le pilote est protégé par des plaques en titane capables de résister à des obus de 23 mm. Il peut même encore voler avec un bout d'aile ou un réacteur en moins ! Malgré tout, il doit être capable de faire un maximum de dommages en un minimum de temps. Il peut ainsi embarquer plus de sept tonnes d'armement, mais se fie surtout à son canon GAU-8/A. Le « Vengeur » tire des obus de 30 mm à la vitesse hallucinante de 70 obus par seconde, permettant de percer le blindage de tous les tanks existant à l'heure actuelle. L'A-10 mérite vraiment son surnom de tueur de tanks !

Pendant les rares ▲ moments de relaxation, vous pouvez admirer le paysage à l'aide des vues extérieures.

◀ Ce complexe pétrolifère, vu les nappes de pétrole répandues, a déjà reçu la visite de touristes irakiens.

Face aux avions ▶ de chasse, et vu la lenteur de l'A-10, la seule arme valable est le Sidewinder.

▲ Si les objectifs manquent, ce n'est pas une raison pour raser ce paisible village... Vraiment ?

▶ grette que de moins en moins de développeurs de simulateurs suivent l'exemple de Microprose en la matière : des jeux comme F-15 ou F-14 laissent toute latitude au joueur de le paramétrer selon ses goûts, d'un réalisme poussé à une simplification proche de l'arcade. Actuellement, c'est fromage et pas dessert, que ce soit pour Silent Thunder ou encore EF 2000 à l'opposé. Donc seuls le palonnier, le gouvernail et la manette des gaz sont à gérer, sans que l'on ait à se soucier du reste. Au niveau de l'armement, on retrouve le même esprit, sauf que les types d'armement restent fidèles à la panoplie d'armes du vrai A-10 : missiles à tête chercheuse Maverick, roquettes, bombes normales ou à fragmentation, et bien sûr le fameux canon de 30 mm, véritable écorcheur de tanks. Pour toutes ces armes, une seule devise : on sélectionne la cible, on l'aligne et on tire. Même pour les bombes qui tombent et qui pètent (dixit Éric), comprendre non-guidées, vous n'avez pas à vous inquiéter de votre angle, dès qu'on vous dit de les lâcher vous n'avez plus qu'à presser le bouton. Basique, mais redoutablement efficace. Le souci, c'est que l'ennemi dispose de moyens anti-aériens redoutables. Entre les batteries de missiles sol-air, la DCA, les hélicos de combat et les chasseurs, vous devrez rester prudent pour préserver l'intégrité de votre appareil. Heureusement, l'agressivité de l'ennemi est

Les colonnes de chars sont un vrai régal pour effectuer des attaques ▼ en enfilade.

◀ Un bout d'aile en moins, le fuselage endommagé, votre espérance de vie vient d'en prendre un grand coup !

▲ Vous pouvez éventuellement redéfinir votre armement avant de partir en mission.

Tandis que vos ▲ blindés foncent bêtement vers l'objectif, vous devez rapidement leur ouvrir un passage.

◀ L'attaque des aérodromes, truffé de défenses anti-aériennes, vous garantit un accueil chaleureux...

paramétrable, et votre A-10, comme dans la réalité, encaisse très bien : il n'est pas rare de finir une mission avec un bout d'aile ou un réacteur en moins, ce qui rend le pilotage plus délicat, mais toujours possible.

La surprise du chef

Ceux qui ont pu se faire une idée de la vitesse d'animation de Su-27 Flanker sous Windows 95 pouvait s'attendre au pire pour Silent Thunder. Et vu la débauche de textures à l'écran, je m'attendais en fait à encore pire... Hors, surprise, après l'installation du jeu, le CD-Rom vous apprend qu'il se prépare à installer le Game SDK sur votre système. Le SDK, c'est le fameux kit de développement de Microsoft sensé booster les capacités 2D, 3D et vidéo des jeux sous Windows 95. Et avec tout la mauvaise volonté du monde, il faut avouer que là ils m'ont bien eu. Sur un Pentium 120, en SVGA, les détails plein pot et des textures tout partout, le jeu dépasse assez régulièrement les 10 images par seconde. C'est plus rapide que ce qu'on a jamais vu, voire même espéré sous DOS, plus rapide même que EF 2000 ! Bon, il faut relativiser, dans Silent Thunder on reste loin d'un champ de bataille virtuel de l'envergure du simulateur de DID, ce qui implique que le soft de Sierra gère certainement moins de paramètres en plus de l'affichage 3D. Mais quand même, il faut le voir pour le croire. Voilà qui est de très bonne augure pour l'avenir des jeux en 3D sous Windows 95, surtout avec la vague de cartes 3D accélératrices à venir. ■

Frédéric Marié

Le contre-avis d'Olivier

Mazette ! Je commençais à me dire que tous les simulateurs étaient peu conviviaux et lents. Et bien là, j'en aurai eu pour mon argent si je l'avais acheté (ça, c'est pour vous agacer). Comme Fred, je regrette le peu de missions disponibles. Quand on a fait un produit de cette qualité, ça ne doit pas être bien difficile de rajouter une vingtaine de missions. À moins que ce ne soit un moyen pour vendre des missions disks... Un « simulateur » orienté action qui se passe au ras du sol et qui dépote comme ça, y'a bon.

INTÉRÊT : ★★★

L'avis de Fred

★★★

La surprise est de taille : il faut voir Silent Thunder pour croire à une telle fluidité en SVGA et 3D texturée. Malheureusement, une fois que l'on a fini de s'extasier sur la qualité de la réalisation, l'enthousiasme retombe assez rapidement, vu la durée de vie du produit. Aussi difficiles soient-elles, les 24 missions sont rapidement expédiées. Malgré tout, ce soft présente un bon compromis entre action et simulation, et devrait intéresser ceux que les multiples fonctions d'un simulateur pur et dur rebutent.

★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	13

✔ Action intense.
✔ C'est fluide !
✔ Peu réaliste.
✔ Peu de missions.

CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Earthsiege 2: Skyforce

Le combat des titans

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SIERRA.**
GENRE : **SIMULATION DE ROBOTS.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.**

Alors qu'Activision a frappé un grand coup avec son Mechwarrior 2 l'an dernier, Sierra réplique par sa simulation de combats de robots gigantesques, suite d'un premier volet plutôt réussi, avec pour thème la défense désespérée de notre planète.

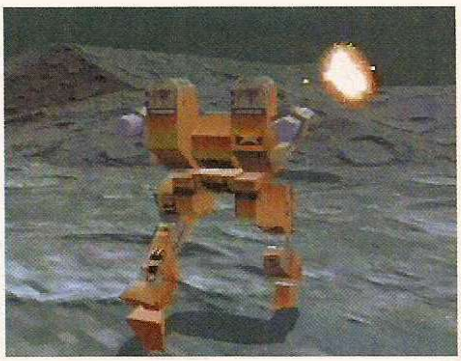
L'intro du jeu n'est pas particulièrement impressionnante et le reste ne comporte pas non plus de scènes cinématiques pour donner un peu de crédibilité à l'histoire. Dommage...

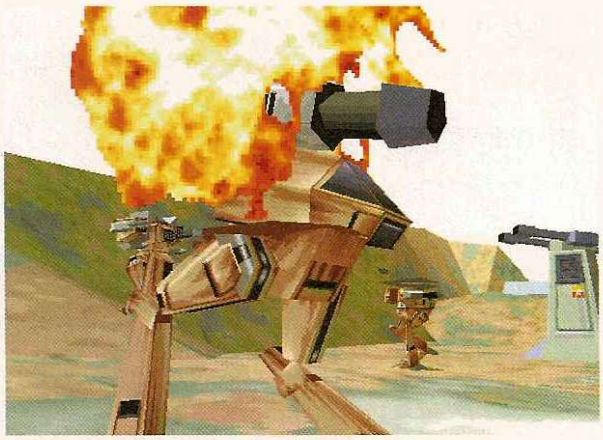
SUITE À VOS précédents exploits dans Earthsiege, vous voici de nouveau enrôlé dans les forces de défense terriennes, face aux Cybrids, qui lancent une nouvelle attaque contre vos positions au sol. Vous allez donc diriger une équipe pouvant aller jusqu'à quatre Hercs, gigantesques robots de combats pilotés par des humains comme vous-même. En face de vous, les Cybrids sont des robots du même acabit, autrefois au service de l'homme, qui se sont révoltés et ne désirent qu'une seule chose : la destruction totale de l'humanité.

Vous commencez donc « gentiment » vos premières missions en Europe, pour continuer à travers le monde, selon vos réussites. En effet, il n'existe pas qu'un seul chemin pour gagner la guerre. Vous pouvez rater une mission et continuer malgré tout la campagne, à condition bien sûr de survivre. Les seules conséquences de vos échecs seront la perte de matériel et des missions plus difficiles, plus un arrière goût amer dans votre bouche laissé par la défaite. Avant de se lancer dans la campagne, il vaut mieux d'abord se familiariser avec le matériel, grâce à quelques missions d'entraînement type. Les missions sont malheureusement un peu trop souvent du même genre, consistant parfois à escorter des véhicules, à défendre une base ou à patrouiller et éliminer toute menace. Au bout d'une vingtaine de missions, on commence un peu à s'ennuyer, d'autant plus que la lenteur de vos Hercs casse souvent le rythme d'une bataille. En outre, la difficulté des missions est trop inégale, certaines d'entre elles se finissant en trois minutes alors que celle juste après est infaisable sans subir de

La lourdeur ▶ du Herc demande un pilotage précis. Surtout dans une base, où la moindre collision peut causer de sérieux dégâts.

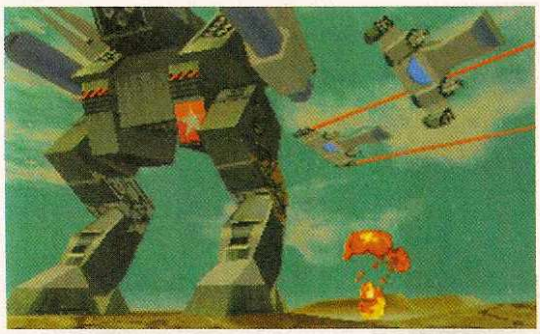
Eh, oui, vous aurez droit à ▶ quelques sorties de nuit. Attention à votre radar : il peut permettre de vous localiser.





Même bien ▲ touché, votre Herc peut continuer à combattre. Mais avec de gros troubles du comportement...

Les combats sont parfois un peu confus et il arrive que malencontreusement vous tiriez sur un de ▼ vos coéquipiers.



◀ Comme vous pouvez le voir, les flammes sont plus que réalistes. Ce soir, on leur met le feu...

◀ Les bases sont superbement rendues, mais les bâtiments sont plutôt fragiles et leur protection constitue un challenge.

Vous pourrez même piloter un vaisseau volant, à condition de réussir une mission en début de campagne ◀ bien précise.

lourdes pertes. D'autre part, les briefings de votre supérieur manquent un peu de conviction et la campagne ressemble tellement à une succession de missions sans aucun rapport les unes avec les autres qu'on oublie un peu vite le scénario, pour le moins léger. Les amateurs me diront que c'était un peu la même chose avec Mechwarrior 2, mais justement, on espérait mieux.

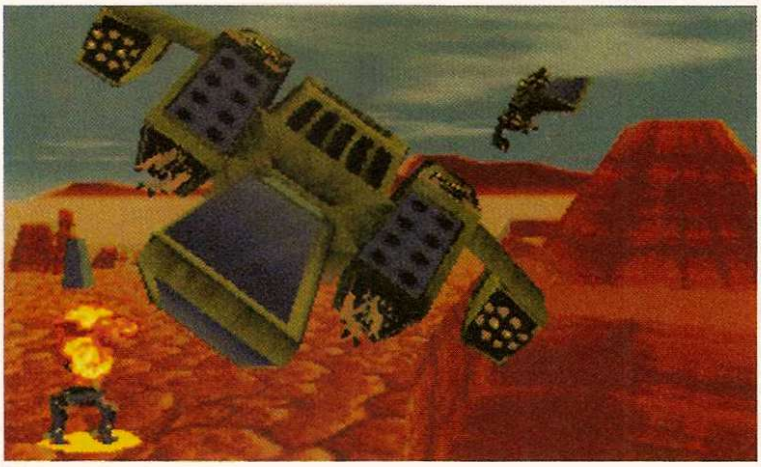
Une technologie de pointe

Pour vous aider dans vos sorties, vous allez donc piloter toute une série de robots, chacun possédant des caractéristiques bien précises. Outre leur rapidité, ils auront plus ou moins de boucliers et surtout, ils posséderont des emplacements pour plus ou mois d'armes, de puissance variable. Selon le type de mission et surtout selon votre façon de piloter, vous pourrez donc adapter votre robot à vos besoins. Le plus important est bien sûr le choix des armes. Les lances-missiles sont indispensables pour attaquer de loin, mais une fois épuisés, ils vous laissent à la merci de l'ennemi. En outre, il faut bien les choisir, car certains sont guidés par les ondes radars émises par les robots, d'autres par la chaleur... Les canons existent eux aussi en plusieurs modèles et ils peuvent tirer pratiquement en continu, mais leur portée est limitée. Reste enfin plusieurs armes énergétiques de type lasers ou canon à plasma, canons à impulsion magnétique... Ils sont redoutables, mais consomment de l'énergie et demandent plus ou moins de temps à se recharger, ce qui en plein combat peu s'avérer mortel. Reste enfin des équipements divers, tels que des leurres ou des turbos, qui permettent de mieux se défendre. Les stocks d'équipement sont limités et vous devrez donc régulièrement vous réapprovisionner. Un point intéressant du jeu, vient justement de la possibilité de construire des armes et surtout des robots. Grâce à certaines missions, vous pourrez donc améliorer votre quotidien avec des avancées technologiques importantes, subtilisées la plupart du temps à l'ennemi. Il ne faudra pas hésiter parfois à démonter un de vos Hercs pour avoir suffisamment de matériel pour construire une nouvelle unité, plus puissante.

Paysages lunaires terrestres

Une fois en mission, le joueur ne pourra qu'admirer l'environnement graphique et sonore. Les paysages et les bâtiments sont constitués de polygones, recouverts de textures, qui sont en faits toujours les mêmes, avec des palettes de couleurs différentes, mais le résultat est d'un réalisme saisissant. Le relief est bel et bien présent, cachant au besoin les ennemis et vous devrez utiliser au mieux les pentes pour vous placer en position ▶

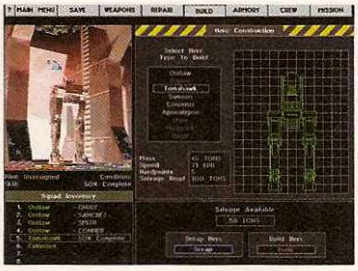
Les appareils ▶ aériens, s'ils ne sont pas trop dangereux, constituent par contre des cibles très difficiles à atteindre.



▶ de supériorité ou pour vous embusquer. L'art de surprendre et surtout de ne plus se faire surprendre deviendra un objectif à part entière, même si la position des ennemis est parfois un peu « téléphonée ». Lorsque dans une plaine, vous distinguez au loin une colline, vous pouvez être sûr que se cache derrière des Cybrids.

Lorsque vous arrivez en combat, les tirs lasers fusent de toutes parts, les impacts de tirs se voient sur le sol, les missiles vous arrivent dessus à mille à l'heure, avec un très gros effort réalisé sur les explosions et les flammes, en sprite. Les robots sont superbement animés et lorsque vous vous déplacez, vous ressentirez visuellement, chacune des enjambées de votre Herc. De la même façon, lorsque vous tirez sur un ennemi, les graphismes sont suffisamment détaillés pour que vous puissiez viser telle ou telle partie du robot ennemi. Cela permet par exemple de rapidement éliminer les armes les plus puissantes d'un ennemi, mais ma tactique préférée sur les Cybrids bipèdes (la majorité d'entre eux) consiste à viser une jambe, car une fois détruite, cela signifiera aussi la complète destruction de l'ennemi. Les bâtiments aussi sont aisément reconnaissables, que cela soit les hangars, les radars, les tourelles lasers... On peut seulement regretter le manque d'éléments dans les décors, et on a plus l'impression d'évoluer sur un sol lunaire ou martien que sur notre bonne vieille Terre, habituellement regorgeant de végétation et d'obstacle en tous genres (rivière, route...).

Les tirs des armes énergétiques suscitent divers effets visuels et sonores superbes, mais j'avoue avoir une préférence pour ▼ les canons.



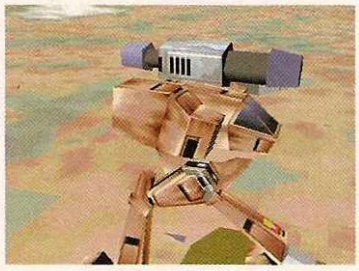
▲ De retour à la base, vous pouvez vous rééquiper selon vos nouvelles acquisitions et les besoins de la mission.

Pilotage semi-automatique

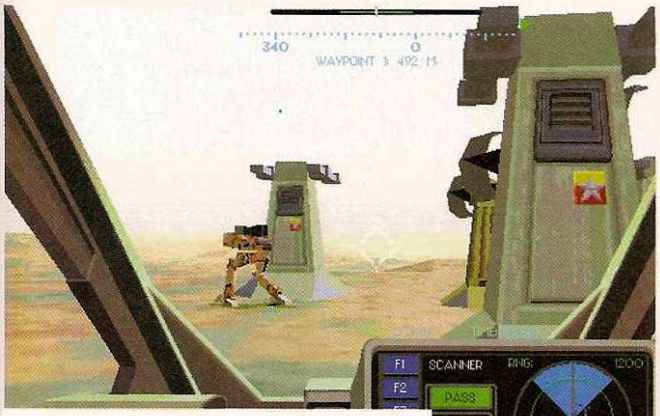
Le pilotage de votre robot est assez simple, surtout si vous utilisez un joystick de type FlightStick Pro ou Thrustmaster, les habitués pouvant en effet utiliser au mieux la mobilité du torse par rapport au reste du robot. Cela vous permet donc de diriger votre Herc dans une direction précise et de tourner au fur et à mesure la partie supérieure de votre robot pour continuer à arroser un ennemi latéral par exemple. Un système de verrouillage sur vos ennemis permet de simplifier un peu les choses, tout comme l'accès à divers écrans pour visualiser la carte du terrain et des objectifs ou encore votre radar, ou l'inventaire des dégâts. Vous ne pouvez malheureusement pas beaucoup jouer sur vos boucliers énergétiques, ce qui manque cruellement, surtout qu'ajouté à la lenteur de vos robots, cela limite un maximum les tactiques de combat possible. Je regrette aussi cruellement l'absence de vues extérieures, la seule disponible coupant alors toute possibilité d'interaction de la part du joueur, transformé alors en simple spectateur. Quant aux deux vues latérales de l'intérieur du cockpit, elles ne servent quasiment à rien. Le module d'envoi de messages à vos coéquipiers est classique mais efficace, vous permettant par exemple de les envoyer chasser un nouveau groupe d'ennemi tandis que vous finissez de nettoyer le coin. Au final, Earthsiege 2 est un produit sympathique, qui semble plutôt destiné à un public de débutant dans le genre des simulations de robots de combats, avec un environnement réussi et des missions pas très compliquées. Sachant en outre que des extensions avec de nouveaux scénarios, de nouvelles armes et de nouveaux robots sont annoncées, tout comme pour le premier volet, cela constitue un achat justifiable. Reste le problème de la puissance de la machine nécessaire, car même si on peut y jouer sur un 486 DX2-66, ce sera alors en VGA et en diminuant au minimum les détails. Pour obtenir une qualité correcte et jouer en SVGA il faudra un Pentium costaud, pour ne pas dire une belle bête de type 120 Mhz et 16 Mo de Ram. ■

Didier Latil

Un simple coup d'œil à votre ordinateur de bord peut vous indiquer les dommages causés ▼ à votre monstre de métal.



▲ La vue extérieure est très jolie mais bougrement inutile. En effet, on ne peut rien contrôler sauf l'angle de vue de la caméra !

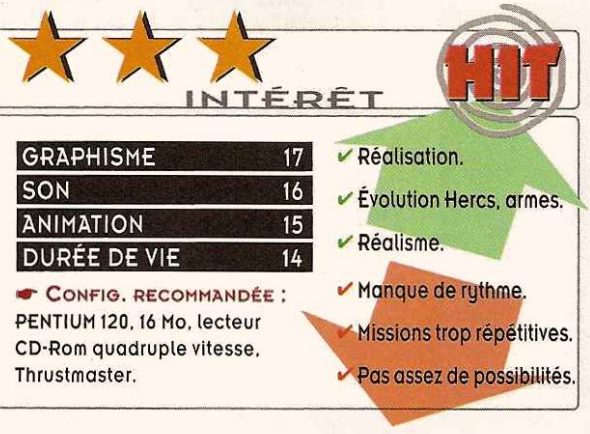


Voici plusieurs exemples de configurations pour les graphismes SVGA. Sur la version testée, le mode VGA n'était malheureusement pas implémentée.

Le module ▶ radar/radio permet de gérer les combats stratégiquement.

L'avis de Didier

Après une première impression agréable, j'avoue avoir souffert de la répétitivité et du manque d'intérêt de certaines missions, trop similaires. Plus orienté action que son prédécesseur Mechwarrior 2, Earthsiege 2 possède certes une réalisation de qualité, mais il lui manque un certain nombre d'options indispensables selon moi : jeu réseau, auto-pilote, gestion de l'énergie de votre robot, surchauffe des circuits... Heureusement pour lui, la jouabilité est bonne et lorsque vous êtes en mission, vous vous y croirez vraiment !



CENTURY SOFT

PC COMPATIBLES JEUX

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN
73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 73.60.00.17

	CD 3.5	
11 TH HOUR vf	335	
A IV NETWORK$ vf	319	299
ACES COLLECTION nf	289	
ACROSS THE RHINE nf	349	
ACTION SOCCER + pad vf	289	
ACTUA SOCCER vf	299	
ALBION vf	**335**	
ALIENS vf	365	
AL UNZER JUNIOR vf	289	
ALONE IN THE DARK trilogy vf	359	
AMAZONE QUEEN vf	319	
ANGEL DEVOID	**349**	
ANVIL OF DAWN	315	
APACHE LONGBOW vf	329	
ARMORED FIST	189	99
ASCENDANCY vf	349	
ASSAULT RIGS	319	
ASTERIX le défi de César	279	
BAD DAY ON THE MIDWAY vf	**369**	
BATTLE GROUND ARDENNES	**349**	
BATTLE ISLE 3 vf	345	
BERMUDA SYNDROME	**369**	
BITMAP BROTHERS compil	199	
BURIED IN TIME vf	295	
CAESAR 2 vf	319	
CIVIL WAR vf	349	
CIVNET vf	299	
COLONIZATION vf	329	329
COMMAND aces of the deep vf	345	
COMMAND & CONQUER vf	349	
CONQUEROR A.D.1086 vf	**315**	
CRUSADE	**349**	
CYBERMAGE vf	335	
CRUSADER NO REMORSE vf	339	
DAEDALUS encounter vf	320	
DAGGERFALL arena 2	TEL	
DARK FORCES vf	329	
DESTRUCTION DERBY nf	305	
DEUS EX MACHINA vf	**309**	
DUKE NUKEM 3D	TEL	
DUNGEON KEEPER	**359**	
DUNGEON MASTER 2 vf	369	399
EARTH WORM JIM	**299**	
EMPIRE 2 vf	349	
EUROFIGHTER 2000 VF	295	
F1 GRAND PRIX 2 vf	**335**	
FADE TO BLACK vf	369	
FAST ATTACK vf	299	
FATAL RACING	285	
FIFA + PGA GOLF + F1GP	290	
FIFA 96 vf	349	
FLIGHT UNLIMITED vf	299	
FOOTBALL LTD vf	**299**	
FORT BOYARD vf	295	
FRANKENSTEIN vf	365	
FULL THROTTLE vf	359	
GABRIEL KNIGHT 2	379	
GRAND PRIX MANAGER vf	345	
HERETIC 2 hexen nf	310	349
HEROES MIGHT & MAGIC vf	325	
IN THE FIRST DEGREE vf	369	
INCA COLLECTION vf	269	
INDYCAR RACING 2	265	
IRON HELIX vf	220	
ISHAR TRILOGY vf	285	319
JETFIGHTER 3	**379**	
JEWEL OF ORACLE vf	309	
KING QUEST 7 vf	339	
L'ENTRAINEUR vf	**349**	**349**
LES GUIGNOLS DE L'INFO	**339**	
LES INCROYABLES MACHINES	**199**	
LAST DYNASTY vf	329	
LEMMINGS 3	249	
LORDS OF MIDNIGHT 3 vf	335	
LOST EDEN vf	249	
LITTLE BIG ADVENTURE vf	335	335
LUCASARTS compilation vf	349	349
MAGIC CARPET 2 vf	349	
MECHWARRIOR 2 vf	349	
MONOPOLY vf	279	
MORTAL COIL	269	
MORTAL KOMBAT 3	320	
MYST vf	369	

	CD 3.5	
NAVY STRIKE vf	289	
NBA JAM	329	
NBA LIVE 96 vf	**359**	
NEED FOR SPEED nf	339	
NHL HOCKEY 95 vf	289	
OFFENSIVE	**305**	
PANZER GENERAL 2 nf	339	
PERFECT GENERAL 2nf	349	
PHANTASMAGORIA vf	415	
PINBALL ILLUSIONS	319	
PITFALL vf win 95	349	
PLAYER MANAGER 2 vf	275	289
POLICE QUEST SWAT vf	**369**	
PRESUMED GUILTY vf	189	189
PRIMAL RAGE	279	
PRO PINBALL vf	279	
PSYCHO PINBALL vf	329	
RAVEN PROJECT vf	329	
RAYMAN vf	289	
REBEL ASSAULT 2 nf	359	
RED GHOST vf	**369**	
RENEGADE nf	299	
RIDDLE OF MASTER LU vf	319	
SCREAMER vf	249	
SEA LEGEND vf	299	
SENSIBLE world of soccer vf	289	
SHANNARA	329	
SHELLSCHOCK	**319**	
SHIVERS vf	345	
SHOCKWAVE ASSAULT vf	349	
SILENT HUNTER	**349**	
SILENT STELL vf	**319**	
SILENT THUNDER	**329**	
SIMCITY 2000 vf collection	345	
SIMON the SORCERER 2 vf	295	
SIM TOWER vf	329	
SPACE QUEST 6 vf	339	
STAR TREK next generation vf	369	
STEEL PANTHERS vf	339	
STONE KEEP	369	
STRIP POKER PRO vf	289	
SUKOI SU-27 FLANKER vf	**345**	
SUPER KARTS vf	269	
TEK WAR vf	299	
TERMINATOR FUTURE SHOCK	TEL	
TERRANOVA	TEL	
THE DARK EYE vf	**365**	
THE DIG vf	345	
THEME PARK + transport tycoon	325	
THIS MEANS WAR	**349**	
THUNDERHAWK 2 vf	299	
THUNDERSCAPE	TEL	
TIE FIGHTER vf collection	345	
TILT vf	245	
TIMEGATE vf	329	
TOP GUN	**339**	
TORIN' S PASSAGE vf	345	
TRANSPORT tycoon delux vf	299	
TRIVIAL PURSUIT	289	
U.F.O 2 vf	299	299
ULTIMATE DOOM	259	259
UNDER KILLING MOON vf	195	
U.S NAVY fighters + marines vf	389	
VIRTUAL KARTS vf	279	
VIRTUAL POOL vf	349	
WARCRAFT 2 vf	335	
WARHAMMER	**359**	
WELCOME TO THE FUTURE	369	
WEREWOLF vs comanche	349	
WRESTLE MANIA	**335**	
WETLANDS vf	289	
Wings of glory +F14 +1942	319	
WITCH HAVEN	289	
WING COMMANDER 4 vf	**419**	
WIPE OUT vf	289	
WORMS vf	269	
X-WING COLLECTOR	339	

caractere gras nous contacter pour disponibilite

POUR TOUTE COMMANDE DE LOGICIELS DE PLUS DE 800F 1 JEU GRATUIT
*nous contacter pour cette offre

COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ les news GAGNEZ des cadeaux

HIT DU MOIS

F1 GRAND PRIX 2

AMIGA

1869 1200	99
ALADDIN 1200	249
ALIEN BREED 3D 1200	269
BEAUJOLY compilation	249
CARLOS	89
DANGEROUS STREET 1200	59
DUNGEOM MASTER 2 vf1200CD	339
FIELDS OF GLORY vf 1200	220
FUN RADIO 4 compilation	289
ISHAR TRILOGY vf 500+ /1200	319
KICK OFF 3 vf 500/1200	285
LE ROI LION vf 1200	249
LORDS POWER comp 500/1200	349
PINBALL ILLUSION 1200	249
POPULOUS world editor	79
RISE of the ROBOTS 1200	279
SENSIBLE WORLD SOCCER 96	TEL
TOTAL CARNAGE 500/1200	59
WORMS 1200	TEL
XMAS LEMMINGS	89
ZOOL 2 1200	99

pour toute commande d'un jeu sur Amiga 1200 un jeu gratuit*
Pack 4 JEUX 1200 PROMO 159F

CD PROMO
prix à l'unité au choix

99 F
DISCWORLD / LAND OF LORE / DETROIT
KYRANDIA 2 / CREATURE SHOCK
ESCTATICA / GOBLIINS 1 + 2 / INDY 4 vf
NHL HOCKEY / ULTIMA 7 complete
KING'S QUEST 6 / SPACE QUEST 4
PGA TOUR GOLF / QUARANTINE / HELL
BUREAU 13 / LOST IN TIME 1+2
PRIVATEER / SEAWOLF SSN21 /MONKEY 2 vf
STRIKE COMMANDER / SYNDICATE+
JORDAN IN FLIGHT / MEGARACE
WING COMMANDER 2 / KICK OFF 3
POPULOUS 2 +powermonger / SIM CITY
INDY CAR RACING / SECRET WEAPON
OVERLORD vf / STARTREK 25 TH
SYSTEM SCHOCK / BATTLECHESS
UNDERWORLD 1 & 2 / KYRANDIA 3
DAWN PATROL / NOCTROPOLIS
CAESAR / NOVASTORM / MONKEY 1 vf
DREAMWEB / DAY of theTENTACLE vf
DRAGON LORE vf / CHESSMASTER 4000
INCREDIBLE MACHINE / GABRIEL KNIGHT

149 F
PIRATES GOLD / AL QUADIM vf
GRAND PRIX F1 / STREET FIGHTER 2
who shot john rock / GOLDEN 10
SAM & MAX vf / REBEL ASSAULT vf

169 F
FIELDS of GLORY / WOLFPACK
CIVILIZATION vf / TANK COMMANDER vf

CD CHARME
2 CD achetés = 1 CD gratuit*

ANGIE INFIRMIERE	220
BEST OF VIVID	199
BLONDE JUSTICE	169
BRIGITTE LIVE	349
BUSTING OUT	169
CHEATING	169
FOREVER	199
IMMORTAL DESIRE	169
INTERACTIVE DRAGHIXA	349
INTERACTIVE TABATHA	329
INTERVIEW DE PAULINE	290
LA VILLA	329
LOVE BITES	199
MENAGE A 3	199
MYSTIQUE of the Orient	169
NEW LOVERS	169
RAQUEL RELEASED	199
SEX	169
SEYMOURE BUTTS 2	289
SPACE SIRENS 2	280
STEAMY WINDOWS	169
THE COVEN	169
TRACY A LOVE YOU	199
VIRTUAL ESCORT	389
VIRTUAL VALERIE 2	295
VIRTUAL SEX SHOOT	319
VOICE IN MY BED	169
ZARA WHITES double	349

offre valable dans la limite du stock, prix modifiables sans préavis

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM..... TITRES..... PRIX.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CP..... TEL.....
VILLE.....
TYPE DE MACHINE.....

Frais de port
☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F garantie 48H
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT 75F

☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d'expiration .....
No.....

☐ CD-ROM
☐ Disquettes
☐ Amiga
JO 69

TOTAL A PAYER
Signature:

Congo
Au cœur des ténèbres

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIACOM NEWMEDIA.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE VO. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **PC DX4-100, 8 Mo, CD 2X.**

Après le film, c'est un jeu d'aventure qui va vous plonger au plus profond de la jungle congolaise. Grognements inquiétants, mystérieuse cité oubliée, gorille doué de parole, constituent un mélange explosif pour une grande fresque interactive.

La jungle est ▲ merveilleusement rendue, tout comme les textures végétales ou granitiques.

◀ Les hiéroglyphes que vous découvrirez sont généralement des indices essentiels pour déclencher tel ou tel mécanisme.

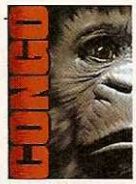
COMME TOUT humain de sexe masculin (et féminin pour d'autres raisons), admiratif des exploits chevaleresques d'un Indiana Jones ou d'un Alan Quatermain, il vous sera difficile de résister à cette aventure, se déroulant au plus profond de la jungle équatoriale du Congo. Pour base, l'histoire reprend la fameuse légende des Mines du Roi Salomon et d'une mystérieuse cité remplie de richesses, qui a déjà suscité bien des expéditions, des livres et des films. Suite à la disparition d'une équipe d'explorateurs, vous êtes parachuté d'urgence en pleine jungle, pas très loin du campement du groupe disparu. Utilisant votre intelligence et divers gadgets électroniques fournis par votre employeur, vous allez très vite retrouver une survivante, Karen, une anthropologue accompagnée d'une jeune gorille, Amy, dotée des bases du langage humain. Il va aussi s'avérer que tout n'est pas si simple qu'il n'y paraît et la cité perdue de Zinj, construite sur une mine de diamants, possède encore toutes ses défenses. Outre leur valeur monétaire, ces diamants semblent posséder des caractéristiques physiques qui en font d'inestimables composants pour les transmissions par satellite, ce qui explique l'intérêt tout particulier de votre employeur, Travicom, cette société se voulant leader dans le domaine, quels que soient les moyens à utiliser. Votre mission est donc simple : trouver un diamant d'un type très rare et sauver éventuellement le groupe précédent. À

Dans la jungle, ▶ vous vous habituerez aux cris d'animaux et autres bruits. Mais attention : ce ne sont pas qu'un fond sonore.

▲ Pour pénétrer dans les mines, vous devrez tout d'abord ouvrir cette porte que vous distinguez au loin ! Pour cela, six boules en pierre et un ordre d'insertion bien particulier seront indispensables.

◀ Attention à ne pas emprunter imprudemment les deux passages latéraux ou alors aiguisez un peu vos réflexes.

Michael Crichton



Cet écrivain de génie a déjà écrit de nombreux « best-sellers » dont quelques-uns seulement ont été traduits. Outre le plus célèbre de tous, *Jurassic Park*, il a aussi créé *Congo*, *Disclosure* (Harcèlements) ou *Rising Sun* (Soleil Levant), eux aussi transposés sur grand écran. Parmi ses autres romans, *Sphère* et *Le syndrome Andromède* sont disponibles en français, mais on peut aussi citer *Eaters of the Dead* ou *The Terminal Man*. Devant la qualité de ces ouvrages, on ne peut que vous conseiller de vous les procurer. De plus n'oubliez surtout pas que *The Lost World*, la suite de *Jurassic Park* devrait sortir bientôt. L'histoire recommence six ans plus tard, sur la même île...

Par moment, une petite ▶ vérification sur votre position pourra se révéler nécessaire.

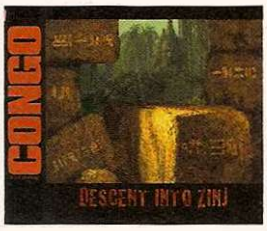
◀ La carte n'est pas très précise, et il est parfois très difficile de se repérer. D'un autre côté, la jungle n'a jamais été dessinée par Haussmann !

peine arrivé sur le sol détrempé d'un sous-bois, les choses vont mal tourner, votre guide ayant servi de cible à une tribu d'indigènes fanatiques de la sarbacane empoisonnée. Comme vous vous en doutez, le scénario révélera bien d'autres surprises et dangers, dans cette aventure mouvementée, diverses petites interventions vidéo venant pimenter de temps en temps un peu l'histoire.

Simulation d'Indy ?

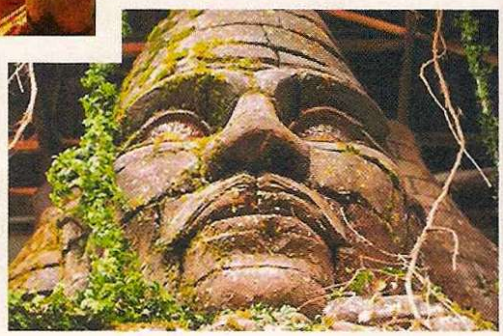
Pour mener à bien votre enquête, vous devrez tout d'abord explorer la jungle et des ruines, grâce à une représentation subjective en 3D, pour enchaîner vers des mines puis un volcan. Les mouvements d'un endroit à un autre sont précalculés, mais vous pouvez par contre vous tourner dans les quatre directions cardinales, option d'ailleurs indispensable pour ne louper aucun indice. Les écrans sont superbes, tout comme les animations, et très rapidement, on a vraiment l'impression d'évoluer sous de véritables frondaisons grâce à des effets de flou, de brume, d'ombres et de mouvements de caméra réalistes. L'influence du film est évidente, tout comme l'esprit du roman, avec une atmosphère de jeu vraiment oppressante. Pour vous aider, vous pourrez utiliser les tous derniers gadgets technologiques de Travicom. Pour commencer, vous disposez d'un ordinateur portable, doté d'un lien satellite avec votre employeur. Cela vous permettra d'obtenir diverses informations et aussi de communiquer par vidéo avec Karen. Une carte automatique est incluse, avec la possibilité de voir la position de certains personnages et même de placer un marqueur sur un individu pour ensuite pouvoir le suivre sans difficulté. Cela vous servira d'ailleurs rapidement, pour localiser Amy, la gorille et l'acculer dans un cul-de-sac pour ▶

◀ Pas de panique, après avoir traversé ce précipice vertigineux, le pont s'écroulera, vous bloquant toute possibilité de retour !

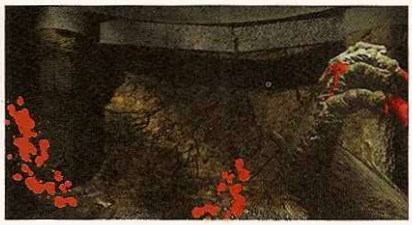


Voyage dans l'inconnu

Pour réaliser le film, l'équipe de la Paramount a utilisé deux techniques radicalement différentes. Tout d'abord, un bon vieux tournage sur les lieux adéquats, en l'occurrence la jungle du Costa Rica doublée de la présence du célèbre volcan, un des plus actifs du moment. La deuxième phase nous intéresse un peu plus, avec le tournage en studio, pour la reconstitution de la cité de Zinj entre autres, le tout via des décors grandeurs nature, des maquettes et surtout l'utilisation des effets spéciaux réalisés par ILM, pour tout ce qui était effet de lave.De même, dans le film comme dans le jeu, Amy la gorille « parlante » a en fait été éduquée pour communiquer avec l'humain par signes. Un gant, issu des technologies de réalités virtuelles, retranscrit en fait ces gestes en mots, retranscrit alors par un synthétiseur vocal.



▲ Trois passages possibles. Pour choisir le bon, l'instinct animal semble être la seule solution.



◀ Faites très attention au moindre bruit car l'ennemi peut surgir de tous côtés.

Votre détecteur de radiations vous permettra de voir certains détails et vous aidera à entrer dans la cité de Zinj. ▶

▶ lui subtiliser un objet précieux. Parmi les autres outils, un appareil photo permet de prendre des clichés des inscriptions et des dessins gravés dans les roches. À partir de là, une analyse détaillée permettra de comprendre leurs significations. Un enregistreur de sons vous servira aussi par moments pour reproduire des voix ou des grognements. Un scanner de radiations complète votre équipement. Utilisé sur un endroit, il permettra de détecter les sources locales de radioactivité. Très pratique pour dévoiler un détail non visible à l'œil nu.

Ces outils indispensables servent effectivement dans l'aventure, et le joueur apprend très vite à savoir où et comment les utiliser, la majorité des énigmes étant plutôt logiques. Seule ombre au tableau à ce niveau, certaines d'entre elles se déclenchent de façon linéaire et quelque chose d'irréalisable à un moment donné peut l'être quelques minutes plus tard, après avoir effectué certaines actions pas toujours évidentes. Puisque j'en suis aux défauts, le passage en bateau en début de jeu, et surtout le labyrinthe à l'entrée des mines sont un poil répétitifs et difficiles, occasionnant très souvent une mort prématurée. Par contre, les auteurs du jeu ont eu une idée de génie, car outre les très nombreuses sauvegardes possibles, lorsque vous mourrez, vous recommencez automatiquement la partie

▲ Travis, qui vous a engagé, vous aidera... quand bon lui semblera.

Un des ▲ charmants occupants des lieux vient faire connaissance avec vous !

Sur la version bêta que nous avions, les indications d'Amy n'étaient pas fiables. Alors bugs ou preuve de l'infériorité ◀ du primate ?

La cité de Zinj a été ▶ magnifiquement imaginée par les graphistes, à moins que...

quelques écrans avant, ce qui permet à certains endroits d'essayer un peu toutes les possibilités avant de trouver la bonne, (pratique avec les énigmes posées par les hiéroglyphes pouvant sembler parfois un peu trop hermétiques aux profanes). D'un autre côté, tous les objets trouvés servent, et il n'y a donc pas beaucoup de possibilités quant à leurs utilisations, d'autant plus que le curseur change de couleur lorsque vous passez à l'écran sur un élément « utilisable ».

Il n'en reste pas moins vrai qu'il est assez rare de voir une adaptation de licence réussie, surtout dans le domaine du jeu d'aventure, où assez peu de tentatives ont été faites, Congo comblant à n'en pas douter une lacune dans le genre. Jeu d'aventure du milieu des années 90, Congo bénéficie donc des avantages du moment (réalisation superbe, scénario travaillé, séquences en vidéo) mais aussi de ses défauts (durée de vie et possibilité d'actions limitées), pour un compromis plutôt bien réussi. ■

Didier Latil

Le contre-avis de Sylvie

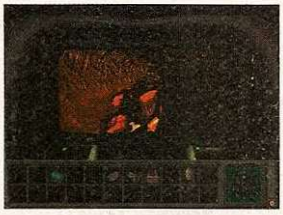
Décevant ! Alors que ce jeu aurait pu être intéressant de par son scénario, il devient ennuyeux et gavant ! On tourne en rond sans cesse, les quelques énigmes à résoudre sont souvent dénuées de logique, on se fait déchiqueter la face par des gorilles sans savoir pourquoi, etc. Le comble, c'est qu'on ose vous faire croire que vous dirigez le canoë alors qu'en fait, il se dirige tout seul ! Très franchement, les joueurs ne sont tout de même pas des taches au point de ne pas s'en rendre compte ! Bref, décevant !

INTÉRÊT : ★

L'avis de Didier

★★★

L'accueil de ce produit fût assez mitigé, mais après quelques heures de jeu, j'avoue avoir passé un très bon moment, moi qui suis habituellement réfractaire à ce genre de produit. Il s'agit en effet bel et bien d'un jeu d'aventure, avec pas mal de possibilités, un scénario bien ficelé et une réalisation de grande qualité. Ayant lu le roman, excellent, et vu le film, décevant, j'ai été surpris de retrouver l'atmosphère du livre, sans pour autant ressentir l'impression d'un pompage immonde.



Un vrai parc d'attraction

Dans ces couloirs, laissez-vous glisser comme sur les toboggans de l'Aquaboulevard. L'arrivée risque cependant d'être chaude, puisque plusieurs lacs de lave obstruent certains passages. Un bon conseil : évitez les couloirs d'où émane un rougeoiement, et n'oubliez pas d'utiliser les leviers pour modifier les embranchements.

◀ Dans les mines, les ossements des précédents locataires laissent augurer du sort qui vous sera réservé à la moindre faute.

★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	14

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 75, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

✔ Graphismes.
✔ Fond sonore stressant.
✔ Scénario.

✔ Difficulté trop inégale.
✔ Visibilité parfois limite.

Manic Karts

Un lifting très réussi

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIRGIN I. E.**
GENRE : **ARCADE/SIMULATION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. N.C.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2, 8 MO DE RAM.**

Oyez, oyez, citoyens ! Les concepteurs de Super Karts sont aujourd'hui de retour avec Manic Karts, un jeu de karts étonnant de jouabilité. Graphismes améliorés, nouvelles pistes, sont-ce là les seules innovations ? Que nenni ! Photos à l'appui !

▲ Ch'comprend pas... j'ai dû rater un panneau, à moins que... mais oui... ils sont tous à contre-sens !

Je suis l'incarnation du Dieu du kart : je peux rouler sur l'eau... même les mouettes me saluent ! ▶

VOUS SOUVENEZ-vous de Super Karts ? Ce jeu sorti il y a maintenant presque un an (mars 95) fut en ces temps anciens, très attendu. Voici son digne successeur, Manic Karts. Si vous recherchez la simulation la plus réelle possible d'une course de karting, passez votre chemin. Manic karts ne se prend pas au sérieux, et c'est tant mieux. Les concepteurs se sont en effet plutôt attachés à produire un soft jouable et maniable, beau, et délirant. Victoire ? Voyons ça. Manic Karts est un petit, non, un énorme bijou de jouabilité. C'est éclatant dans tous les sens du terme. Éclatant parce que la maniabilité est au rendez-vous. Pas de bonne jouabilité en effet sans une bonne maniabilité. La prise en main est immédiate, on attaque directement avec le plaisir de la course, nul besoin de s'accoutumer à de barbares commandes de conduite. La simplicité est de mise : une touche pour accélérer, une pour freiner, deux touches de direction, une autre pour sélectionner les nitros et les super grips et enfin une dernière pour activer la sélection. Les habitués de Super Karts ne seront pas déçus, le maniement des petits bolides est similaire. Pas de problème pour les nouveaux venus : c'est aussi simple que Mario Karts sur Super Nes ! Ne vous méprenez cependant pas, simple ne signifie pas facile : tout dépend en fait de la façon dont vous paramétrez votre course : courir une seule course au choix, les huit premières courses d'une saison (les plus simples), les huit dernières courses (les plus difficiles) ou enfin, la « Manic Cup » qui constitue la totalité de la saison. C'est surtout la cylindrée de votre kart qui dosera la difficulté du jeu. Il y a en effet une légère différence entre le kart de base plafonnant à 50 cc, et le kart de compétition à la cylindrée plus fougueuse : 250 cc. D'autres alternatives sont proposées : les 100 et 150 cc.

L'étroitesse de la piste mexicaine rend les manœuvres difficiles : ça ▼ bouchonne dur !

Et cette fois, c'est beau ?

C'est vrai que les graphistes ont fait de gros efforts... L'option SVGA est désormais disponible (bécane puissante et 16 Mo tout de même obligatoire...). Celle-ci est réellement

Il ne fait décidément pas bon ▶ vivre à New York : les tunnels sont bourrés de substances radioactives !

▲ Ce circuit est situé dans les bas-fonds d'une zone industrielle noire et glauque.

◀ Dans Manic Karts, notre beau pays n'a pas été oublié et vous pourrez prendre le départ devant le Mont-Blanc !

J'arsouillais ▲ tellement fort que je n'ai point vu le panneau « ice », tant pis pour lui !

magnifique et relègue immédiatement les graphismes de Super Karts aux oubliettes. De toute façon, ce n'est pas la peine d'enclencher le mode SVGA pour profiter de décors améliorés par rapport à ceux de Super karts. Autrefois, les pistes étaient plutôt dénudées. Aujourd'hui, buissons, ballons d'otarie, plots, panneaux indicateurs, barrières de signalisation… ornent la piste, et le joueur peut dégommer, un peu comme dans Screamer, tous ces éléments ! On est ici à des lieues d'une simulation « sérieuse » comme Virtual Karts (testé le mois dernier). Outre ces quelques détails, Manic Karts implose littéralement Super Karts au niveau de la diversité des pistes : certains circuits possèdent des virages seulement matérialisés par des plots, les raccourcis sont tentants, mais les juges veillent et chaque raccourci équivaut à un tour non comptabilisé. Il y a aussi de glauques tunnels, dignes des égouts de Dark Forces, mais également des endroits plus verdoyants, et plein d'autres encore. La variété ne manque pas. Mieux que ça, les effets sonores sont ▶

▲ Supplément "PC Pratique"

L'avis d'Arnaud

★★★★

Voici un programme fantastique. C'est maniable, hyper-jouable, éclatant, beau pour toutes machines raisonnables et magnifique pour tout Pentium doté de 16 Mo de mémoire vive. Manic Karts n'admet aucun compromis : soit on n'aime pas les courses d'engins à moteur, soit on est carrément accro. Aucun fan de Super Karts ne sera déçu par ce programme qui n'est autre, en fait, qu'une énorme amélioration de leur jeu favori. Pour ma part, Manic Karts est vraiment le jeu que j'attendais dans cette catégorie. À posséder absolument.

maintenant très convenables, les vrombissements des moteurs sont mieux rendus et grande nouveauté, ils tiennent compte de l'endroit ou vous vous trouvez : pénétrez dans un tunnel et le son résonne : top credibility ! Ce n'est certes pas une innovation dans le domaine des jeux vidéo mais s'en est une énorme par rapport à Super Karts. Petit bémol cependant à cette myriade de compliments, les décors. Les différents fonds (ciels, mers...) s'ils sont nettement plus travaillés que dans Super Karts, paraissent en mode VGA, au début tout du moins, un peu fouillis. Il n'est ainsi pas rare dans les premières parties de tomber en panne d'essence, faute d'avoir pu trouver la bifurcation sur la piste menant aux stands ; la solution est alors de se fier à la carte du circuit toujours présente à l'écran. Malgré la présence des mêmes vues (kart de face, de côté...) que celles de Super Karts, elle apporte son lot de nouveauté. Plus de jauge d'huile ni d'indicateur de dégâts : les tâches d'huile et les « casse moteur » n'existent plus dans Manic Karts. Dommage ? Tant mieux ? Chacun jugera. Il ne reste donc plus que trois indicateurs en bas à gauche de l'écran : la quantité de nitro, celle du super grip (super adhérence), et enfin le niveau de carburant.

Autre nouveauté, l'indicateur de position indique désormais en secondes ou en tours, l'avance ou le retard que vous comptez sur vos adversaires. Cela permet de mieux gérer sa conduite. Après chaque course vous pourrez, selon vos moyens financiers, upgrader votre kart : pneus, moteurs, super grips, nitros, réservoirs et vous aurez même la possibilité d'acheter sous le manteau des points au classement général.

Manic Karts est beaucoup plus abouti que son prédécesseur : graphismes entièrement revus, meilleure ambiance sonore, les karts ne restent plus coincés dans les décors, bref, c'est encore mieux qu'avant. Manic Karts s'impose donc désormais comme la référence des jeux de karting. C'est un programme indispensable à tous les fanas d'arcade et de jeux en réseau. Les autres découvriront un jeu vraiment bien réalisé. Il est le digne héritier de Super Karts en reprenant la facilité d'emploi de ce dernier et en améliorant tout le reste. Un must. ■

Arnaud Gadal

Vous ne me ▲ croirez pas, mais je cherchais un raccourci. Pas de doute, c'est un raccourci douteux.

◀ Cette fois-ci j'ai la pôle position : j'vais tous les pourrir !

90 km/h à deux mètres du mur ? Le crash est imminent ! J'ai même pas ▼ l'airbag de série !

▲ La plage n'est plus très loin, où ai-je pu mettre mon huile solaire ?

▲ Je vous présente sieur Bonhomme, l'arbitre officiel de cette compétition.

★★★★ INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	16 (VGA) 18 (SVGA)
SON	15
ANIMATION	18
DURÉE DE VIE	18

✔ Le réseau !
✔ Les graphismes.
✔ La maniabilité.

✔ VGA parfois confus.
✔ 16 Mo pour le SVGA.

CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM, 16 Mo pour le SVGA, lecteur CD-Rom double vitesse.

NOUVEAU : Les reliures Génération 4 sont arrivées !

Indispensables pour conserver vos revues

Existent en 3 couleurs

49 F seulement la reliure prévue pour 11 n°

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros

Un CD-Rom avec chaque numéro !

* éditeur Pressimage, 2,23 F/minute

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Génération 4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Bon de commande		
	Qté	Prix total
Reliure rouge (49F + 21F de frais de port)		
Reliure bleue (49F + 21F de frais de port)		
Reliure grise (49F + 21F de frais de port)		
TOTAL RELIURES TTC		
Anciens numéros (35F) N°	Qté	Prix total
N°-		
N°-		
N°-		
Frais de port : 10F par lot de 3 revues		
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

❑ M. ❑ Mme

Nom : . . . . . .

Prénom : . . . . . .

Fonction : . . . . . .

Société : . . . . . .

Adresse : . . . . . .

. . . . . .

Code Postal : . . . . . Ville : . . . . . .

Pays : . . . . . .

GEN4 03/96

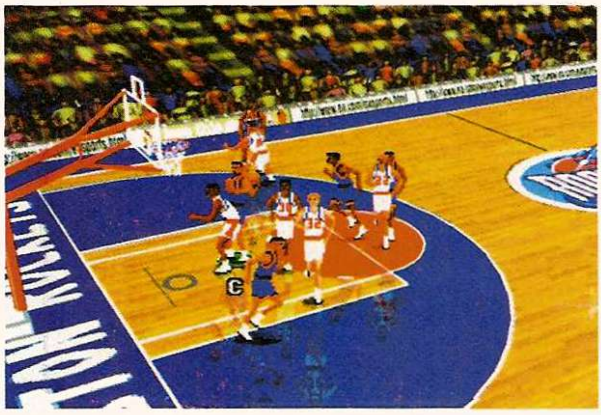
NBA Live 96
C'est Magic !

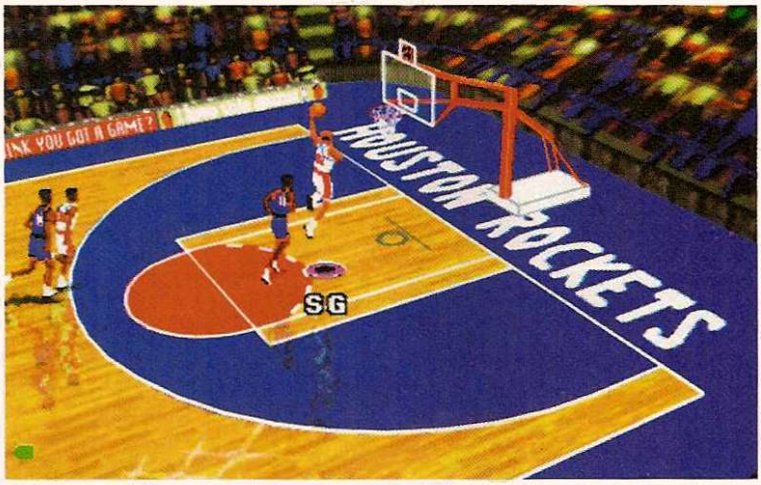
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS.**
GENRE : **SPORT.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **MARS. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PENTIUM 75, 8 MO, CD 2X.**

Dix mois seulement après NBA Live 95, Electronics Arts gratifie les amateurs de basket d'une seconde version de sa magnifique simulation sportive. Pas de doute, les adeptes du ballon vont encore sauter, non au plafond, mais au panier !

TOUS CEUX qu'une anomalie physique quelconque empêche de jouer au basket (style poil dans la main ou ongle incarné) vont pouvoir se défouler une fois de plus sur leur ordinateur. Electronics Arts a encore pensé à eux, en leur réservant une nouvelle mouture de NBA Live, le nec plus ultra des simulateurs de « ballon au panier ». Évidemment, tous les fans de Michael Jordan ou de Magic Johnson sont également conviés à retrouver leurs stars préférées et à vivre des matchs dont ils seront les héros.

La haute résolution est vraiment très fine, les joueurs se reflètent même ▼ sur le sol.



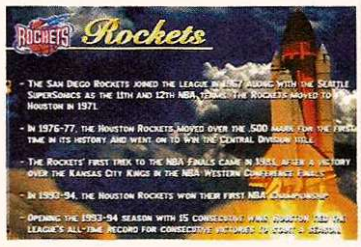


▲ Le rendu des mouvements est excellent.

▲ Cet écran vous permet de sélectionner votre équipe.

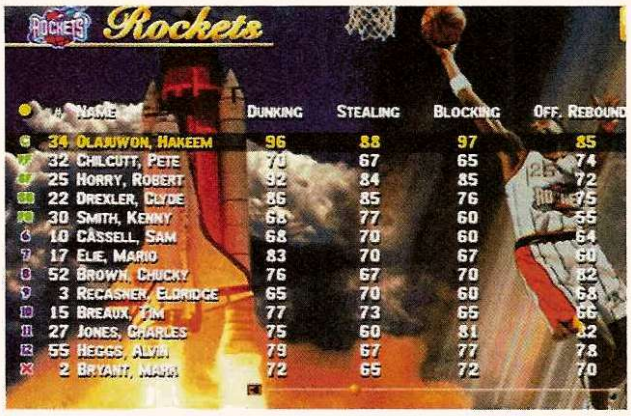
▲ Vous pouvez comparer les joueurs entre eux.

La première réjouissance visuelle vient de l'interface : même si elle a été revue depuis NBA Live 95, le SVGA a été conservé et reste un modèle de clarté et de convivialité. On y navigue comme un poisson dans l'eau et on apprécie la qualité du désign.
Le premier écran vous permet de définir les options de base : le mode de jeu tout d'abord (affrontement entre deux équipes, saison complète ou tournoi éliminatoire), le style (arcade, simulation ou un mélange des deux) et enfin le niveau de difficulté. Les puristes seront sans doute ravis de pouvoir personnaliser leur partie en activant ou non certaines règles, et en prenant en compte la fatigue et les blessures. Il est ainsi possible de paramétrer le nombre de matchs par saison, la durée des « quarters », les équipes, et bien entendu, les niveaux de détails. Cela permet de profiter du jeu à partir du DX2-66, même s'il prend toute son ampleur à partir du Pentium.
Le souci du détail est omniprésent : des animations vidéo ponctuent le déroulement de la partie, la musique est variée (rap et funk), l'ambiance sonore des matchs donne l'impression



▲ Les renseignements sur les équipes sont très complets.

◀ La résolution moyenne est un peu sombre.



Les statistiques ▲ des joueurs sont exhaustives.

▲ Les animations vidéo sont en plein écran.

◀ Mêlée générale sous un panier !

de vivre réellement les rencontres : cris, clameurs, et même crissement des chaussures sur le sol !
Les connaisseurs retrouveront, comme dans NBA Live 95 une somme de renseignements incroyable sur leurs joueurs : poids, taille, lancers francs réussis, qualités et défauts, nationalités, photos, c'est pire que les Renseignements Généraux. Chaque Team est également soigneusement détaillé et permet de choisir son équipe avec un soin quasi-maniaque.

Place au jeu

Lorsque les différentes sélections auront été effectuées, vous pourrez commencer le match. L'animation est remarquable et la décomposition des mouvements surpasse ce qui avait été fait dans la version précédente ! On en oublierait presque de jouer, tellement c'est fidèle à la réalité. Pour peu que vous ayez convié trois amis et que vous disposiez d'une paire de joysticks, vous pourrez même jouer à quatre en même temps (en équipe ou répartis dans les deux équipes) : ambiance garantie !
Si en plus vous avez la chance de posséder un Pentium 75 ou 90, vous pourrez profiter d'une résolution en SVGA très fluide qui vous fera immédiatement oublier les retransmissions de Baskeut Ameuwicain sur Cahnal Plous, commentées par Gweowges Eddy ! Et si vous trouvez encore que le jeu n'est toujours pas conforme aux matchs de la télé (râleurs !), jetez donc un coup d'œil sur les caméras : 18 vues différentes sont en effet proposées !
A la fin des matchs, la fonction Replay vous permettra de repasser tous les paniers, et même de les analyser grâce à un croquis d'excellente facture. L'écran des statistiques vous indiquera quant à lui les performances de chaque joueur.
Ceux qui ont déjà NBA Live 95 en leur possession se demanderont certainement s'ils doivent jeter leur vieille version à la poubelle et acquérir la nouvelle… Cela dépend de leurs exigences. Les puristes apprécieront sans nul doute les quelques innovations du jeu - animation et couleurs améliorées, mise à jour des informations -, les amateurs quant à eux pourront largement se contenter de NBA Live 95, qui reste la référence du genre… avec NBA Live 96, bien entendu ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

L'avis de Luc-Santiago

★★★

Les fous de basket-ball vont encore en être pour leurs frais. Même si les innovations sont peu nombreuses et qu'il s'agit plus d'une mise à jour que d'une refonte complète du jeu, NBA Live 96 séduira les aficionados du panier. Même le vrai basketteur risque de chausser ses tennis (sic) pour se jeter dans le stress de matchs formidablement recréés. Si vous avez loupé la version précédente, ou si vous en avez fait le tour, n'hésitez pas, NBA Live 96 est la meilleure.

★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	15

✔ Graphismes.
✔ Animation.
✔ Ambiance.
✔ Mêlées confuses.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 75, 8 Mo de Ram.

ESPN Extreme Games

L'extrême onction !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **PSYGNOSIS.**
GENRE : **ARCADE/SIMULATION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. N. C.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO DE RAM.**

Déjà sorti sur PlayStation, ESPN Extreme Games est maintenant adapté sur PC. Qui s'occupe de l'adaptation ? C'est Sony qui nous propose ici des courses de rollerblade, de skate, de VTT et même de luge de rue !

En Italie, les tracteurs ont ▲ toujours la priorité, sachez-le et vous sauverez votre peau.

▲ Un bon coup de pied et ce cycliste fera moins le malin : il comptera ses dents et pleurera sa moman.

ESPN EXTREME games se propose de vous balader durant douze courses au travers de jolis décors et sur différents engins de mort. Votre quête ultime du Saint Graal consiste à terminer premier du championnat à la fin de la saison. Pour cela, de l'entraînement acharné il vous faudra, des litres de coca vous devrez absorber, des gâteaux secs vous mangerez, et des yeux vous souffrirez.
Moins beau sur PC que sur PlayStation, les décors n'en restent pas moins très agréables à regarder. Les textures employées n'y sont pas étrangères. Celles-ci, nombreuses et variées, sont de bonnes qualités. Justement, si votre PC se traîne lamentablement, ne jetez pas le jeu à la poubelle, se serait dommage puisqu'il existe deux configurations pour les graphismes. Cela dit, il n'y a pas de miracle, là encore la puissance fait sa loi et plus votre bécane sera performante, plus les décors seront étoffés et précis… ça devient une triste habitude. La variété des décors est par contre la même pour tout le monde : San Francisco, l'Utah, le Lac, l'Italie et ses tracteurs… tout le monde y aura droit.

La piste accroche méchamment en Amérique du Sud ! Sur vos jambes forcer il vous faudra ! ▶

Comment ça marche ?

D'abord, corvée d'interface : elle est mal conçue, c'est dommage. Après avoir décliné votre matricule à Mr Extreme Games, choisissez une exhibition ou une saison complète et c'est la salle d'équipement : là-bas, le skate, les rollers, le VTT et la luge de rue vous attendent. Quelles sont les différences ? D'abord les bruitages. Chaque véhicule possède le sien : le vent, les frottements sur la route, tous sont corrects et très agréables si ce n'est celui du VTT un tantinet agaçant. Pour les autres différences, la luge de rue est le véhicule le plus rapide mais elle ne peut pas sauter pardessus les obstacles, c'est gênant lorsqu'un rocher ou un train débarque

Après des mois ▶ d'entraînement, j'ai enfin accompli mon but ultime : un zoli aérial !

On a vraiment l'air très bête, et très plat aussi, puis idiot surtout sur ▼ une luge de rue !

À près de ▲ 100 km/h en rollerblade ! Je me traîne ! Va vraiment falloir que j'enclenche la vitesse supérieure !

Ces abrutis de ▲ skateurs, avec leurs têtes baissées, ont vraiment tous l'air de sales zombis.

◀ Voilà ce qui arrive quand les tramways déboulent sans prévenir ! On se fout la tête dedans !

◀ Des tunnels sombres, humides et froids vous attendent : la luminosité étant réduite, freinez un peu l'allure !

sans prévenir… Les rollers sont les plus prompts au démarrage et le skate est relativement stable dans les courbes. Cependant, les différences ne sont pas énormes, tous se conduisent quasiment de la même manière. Ne prenez pas l'option « vidéos » ou vous aurez le bonheur de voir une reporter de la chaîne ESPN (chaîne de TV américaine spécialisée dans le sport) commenter votre classement dans une exécrable vidéo. Il existe en course deux moyens de gagner des places. Le premier est de dépasser proprement chaque adversaire (ils sont paramétrables, au choix : cyclistes, skateurs…), le second étant de faire chuter ces derniers à coups de poing ou à coups de pied. Rejoignant ici le principe de Road Rash, les altercations entres compétiteurs sont quasi-permanentes et vous devrez attentivement observer la barre de puissance (votre force physique), en haut au centre de l'écran, pour tâcher d'éviter la zone rouge et par la même, une chute. En course, vous aurez la possibilité de passer à travers différentes portes : les vertes donnent de l'argent, les jaunes des points pour le championnat et les bleues actionnent parfois des passages secrets. Pour garder une bonne vitesse de croisière, alternez intelligemment les phases d'accélération (effort musculaire : baisse d'énergie) et celles de prise de vitesse (repos : regain de force).

En conclusion, Extreme Games, interface exclue, est un produit soigné. Les mouvements en course des coureurs sont réalistes et le maniement du personnage est aisé. La possibilité de frapper ses adversaires rend le jeu plus vivant et les différent niveaux de difficulté dont le niveau « Extreme » garantissent une bonne durée de vie. Même si durant l'adaptation de ce soft sur PC, ce produit a perdu de sa beauté, il en reste tout de même assez pour le conseiller aux amateurs de sports à roulette. ■

Arnaud Gadal

L'avis d'Arnaud

★★

Original et amusant, ESPN Extreme Games vous fera passer d'agréables moments. Les courses sont longues, ainsi on a tout loisir d'observer le paysage tout en fracassant délicatement un ou deux tibias au passage, le tout sans stresser. Les niveaux de difficulté sont progressifs et permettent de s'accoutumer aux différents moyens de gagner de la vitesse, d'éviter les objets, sans avoir de surcroît à affronter d'autres problèmes dès le début. L'adaptation d'Extreme Games sur PC est donc plutôt une réussite.

★★ INTÉRÊT

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	18
DURÉE DE VIE	16

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM, lecteur CD-Rom double vitesse.

- ✔ Graphismes.
- ✔ Bruitages.
- ✔ Réalisme.
- ✔ Interface.
- ✔ Vidéos.
- ✔ Pas de SVGA.

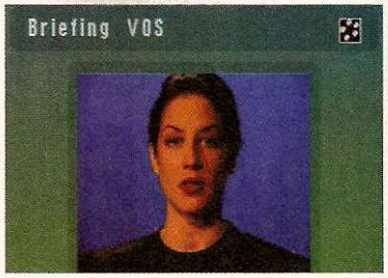
Defcon 5

Le futur est pour demain

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MILLENIUM.**
GENRE : **ARCADE/ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX33.**

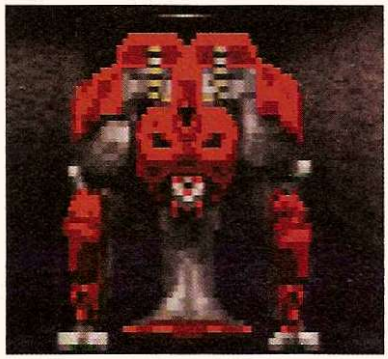
Millenium et les Pcistes, c'est toute une histoire. Surtout pour Millenium en fait, qui veut gagner l'estime des joueurs micro avec sa nouvelle production, un clone de Doom dont l'action se situe sur une base minière assiégée par un étrange ennemi...

▲ Les déplacements d'un bâtiment à l'autre sont des scènes précalculées qui sont, elles, de fort bonne facture.



Le terminal V.O.S. vous donnera vos premières directives. La V.F. est catastrophique et la synchro très mauvaise. ▶

POUR CEUX d'entre vous qui ont malencontreusement loupé la preview de Defcon 5 du mois de février, il est bon de reprendre brièvement les grandes lignes du scénario. En l'an deux-mille-trente-vingt-douze, un gros industriel détient la grande majorité des contrats de protection des principales bases minières ; depuis nombre d'années, la Tyron Corp assure la sécurité des plus importants sites de ressources contre d'éventuelles attaques extraterrestres. L'utilité de ces contrats de sécurité est vivement remise en question par les gouvernements en place : depuis plusieurs années le calme le plus plat règne sur ces sites et pas une attaque alien n'est reportée. Et la Tyron Corporation voit son plus gros marché fondre comme neige au soleil.

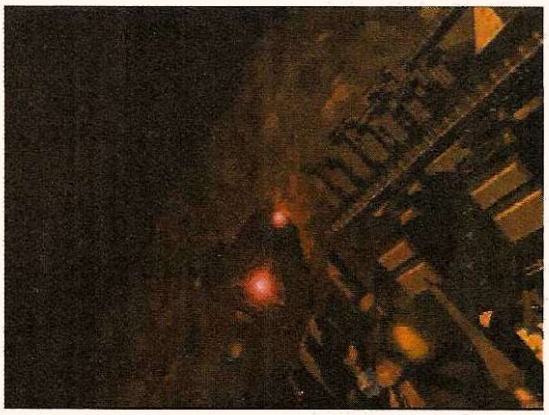


Les Beserkers ▶ jaunes sont invincibles (et donc très durs à photographier...). Mais les rouges sont très jolis aussi...

La madame elle est partie

Le jeu commence de manière assez originale. Vous êtes la dernière personne à quitter une base minière et vous avez la responsabilité de mettre en service le système de défense automatique. Vous devez, pour commencer, vous rendre au secteur administratif afin d'activer le système depuis le poste de contrôle. C'est l'occasion, pour le joueur, de faire un petit repérage des lieux. La base est composée de plusieurs bâtiments desservis par un réseau de transport interne : L.I.M.O. Chaque lieu a sa propre fonction : administration, résidence, niveau de service, etc., et chaque bâtiment possède son propre jeu de niveaux ; en cas de panne de L.I.M.O. (surtout quand les Beserkers viendront vous ruiner vos stations), vous trouverez quelques passerelles qui vous permettront de vous rendre d'un bâtiment à l'autre.

L'environnement semblerait donc suffisamment riche pour nourrir la conviction de se trouver dans une vraie base. Hélas ! la réalisation n'est pas du tout à hauteur de la barre. Les énormes pixels affichés par le moteur de Defcon 5 risquent de vous faire brutalement revenir à l'âge d'or de la console Mattel. La conception des niveaux (plus proche de Wolfenstein 3D que de Doom) est d'une platitude désespérante et quand on pense qu'avec DEU, DFUSE ou autre on peut soi-même concevoir des niveaux d'une complexité bien supérieure à celle de ceux proposés par Defcon 5, il y a vraiment lieu de s'interroger. Et

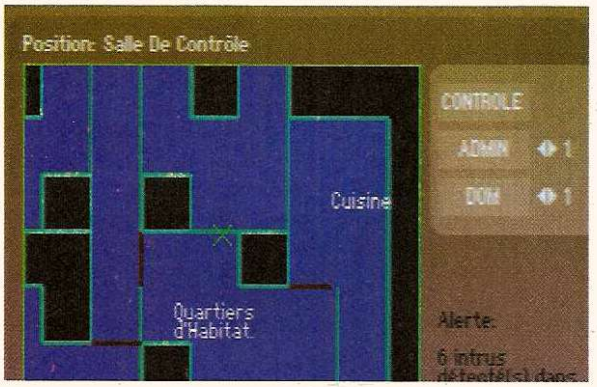


L'intro est très impressionnante. La base MRP-6F a des légers relents de Blade Runner. ▶

Le fait de pouvoir disposer des droïdes de sécurité où bon vous semble, confère au soft un aspect stratégique ▼ bienvenu.

L'avis de Duong

Si Defcon 5 échappe à la bombe, c'est bien grâce au défi stratégique qu'il propose et qui fait le cœur de son propos. La réalisation simpliste rebutera la grande majorité d'entre vous, toute profondeur scénaristique étant ici totalement absente. Millenium n'aura donc pas réussi à convaincre les incorrigibles Pcistes que nous sommes et, ma foi, c'est bien triste. Prévu également sur PlayStation, Defcon 5 aura peut-être l'occasion de trouver un public chez les consoleux. À ceux-là, souhaitons-leur bon courage !



◀ Certes on ne peut pas dire que Defcon 5 soit particulièrement beau. Il est même particulièrement, euh..., laid.

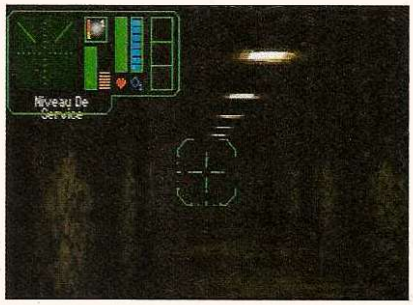
d'ailleurs, je m'interroge, tiens ! « Pourquoi ? ». Pourquoi ces textures sont-elles si pixellisées ? Pourquoi la maniabilité est-elle si imprécise ? Pourquoi le Teignard a si peu de cheveux sur la tête et tant de poils dans les trous de nez ? Hein, pourquoi ?

Maiiis... parce que

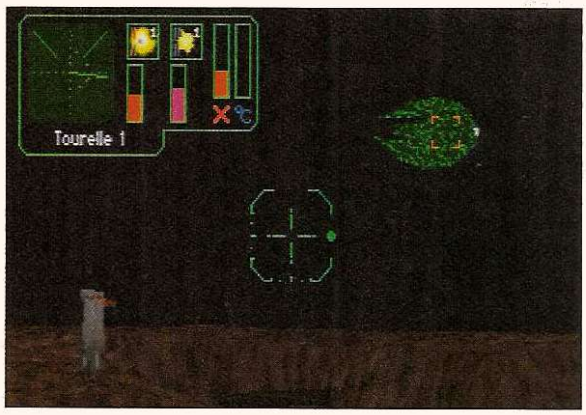
Mais parce que quoi ? Parce que « l'emballage » de Defcon 5 n'a pas été le soucis principal des développeurs. Le défi du jeu est autrement plus stratégique. Le principe de la partie est complètement différent de celui des Doom-likes courants. Vous ne trouverez pas ici de missions distinctes (Tekwar, Dark Force) ni de levels différents (Doom). L'aventure de Defcon 5 se joue d'un seul tenant : il vous faut vous échapper de MRP-6F avec une preuve indiscutable concernant la nature de l'agresseur. La première attaque se produit dès que vous avez enclenché le système de défense automatique. La station possède plusieurs tourelles depuis lesquelles il vous faudra éliminer les premières vagues de vaisseaux attaquants. Par la suite vous utiliserez des droïdes télécommandés pour recouvrir divers objets fort utiles sur les sites où se seront crashés vos tristes victimes. Du coup, entre les accès aux tourelles à chaque alerte, le téléguidage des droïdes, les sessions V.O.S. et les Berserkers au train, le soft prend une dimension stratégique, ce qui est plutôt inédit.

Malgré cela, Defcon 5 ne parvient jamais vraiment à convaincre le joueur. La piètre qualité de la réalisation est bien trop lourde et occulte l'aspect stratégique de l'ensemble. En dépit de la variété des actions à accomplir, l'impression de déjà-vu-et-en-mieux est vraiment très présente et seul subsiste un réel intérêt dans l'initiative laissée au joueur quant à l'organisation de son temps. ■

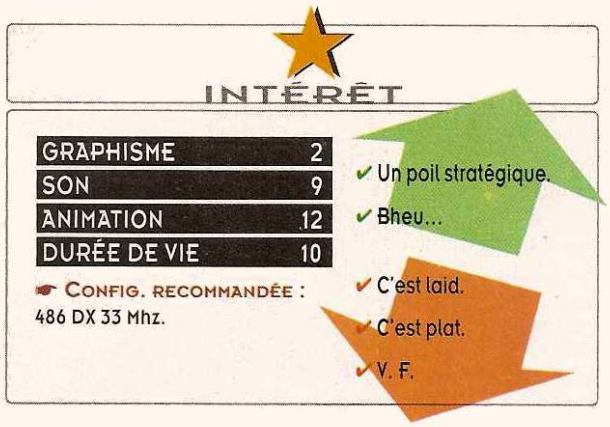
Duong



◀ Les niveaux de service sont parmi les moins moches. Peut-être parce qu'on n'y voit pas grand chose...



C'est par le ▶ biais des tourelles de défense que vous pourrez abattre les premiers assaillants.



INTÉRÊT

GRAPHISME	2
SON	9
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	10

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX 33 Mhz.

✔ Un poil stratégique.
✔ Bheu...
✔ C'est laid.
✔ C'est plat.
✔ V. F.

TRIAL BY MAGIC

JEU DE RÔLE
sur PC CD-ROM
édité par MERIT STUDIOS

Voilà un jeu de rôle qu'il fleure bon le bon vieux temps ! Trial by Magic vous lance dans une quête initiatique dans un donjon des plus classiques en vue isométrique. Vous pouvez incarner soit un grand guerrier soit un puissant magicien. Graphiquement, il faut bien avouer que ça ne casse pas des briques, même si la gestion de la visibilité est intéressante. Bien que tout puisse se gérer à la souris, l'interface s'avère rapidement assez lourdingue. Et si le scénario dépasse effectivement l'habituel « entrer salle/casser monstre/y'a bon trésor », il prend tout son temps avant de dévoiler sa richesse…

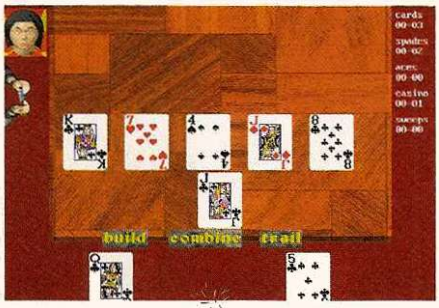
CRUSADE

JEU DE STRATÉGIE
sur PC CD-ROM
édité par FUNSOFT

Ce jeu de stratégie vous met au défi de conquérir des provinces hostiles au nom de votre bon roi, avec pour but ultime de prendre un jour sa place sur le trône. Pour chaque campagne, sur un total de 57, vous aurez à gérer des troupes variées (magiciens et dragons compris) et conquérir fermes, villages et autres lieux, avant de monter à l'assaut du château fort ennemi. Sans grandes prétentions au niveau de la réalisation, malgré quelques scènes vidéo, Crusade propose un challenge difficile à relever, grâce à une bonne intelligence artificielle, en plus de la possibilité d'y jouer jusqu'à quatre en réseau.

CARD PLAYERS PARADISE

JEU DE RÉFLEXION
sur PC CD-ROM
édité par QQP



Dernier baroud d'honneur pour QQP, qui propose cet ensemble de jeux de cartes si prisés dans les casinos américains mais dont le pékin franchouillard moyen n'a strictement rien à battre, à savoir le Rummy 500, le Pinochle selon différentes variantes, ainsi que le Bezique et le Casino. Vous pouvez vous entraîner à chaque jeu en solo ou vous lancer dans un tournoi mondial, chaque lieu étant prétexte à l'affichage de zoulies cartes postales plus cliché que ça tu meurs. À part ça, les écrans de jeu sont moches à pleurer. Les fans improbables de ces jeux pourront quand même s'y adonner par modem.

WARCRAFT

WARGAME/STRATÉGIE
sur Mac
édité par INTERPLAY

Enfin, les possesseurs de Mac n'auront plus à baver devant les écrans des PC sur Warcraft. D'accord, il ne s'agit que du premier, mais le Warcraft sur Macintosh bénéficie d'un affichage SVGA, ce qui n'était pas le cas de la version PC. Sinon, le soft paraît en tous points similaire à la version PC. Vous jouez soit les Orcs soit les humains lors de campagnes aux missions plus difficiles les unes que les autres, mais surtout proposant de plus en plus de types de troupes. L'option réseau est bien entendu présente, et confère par la même au jeu une durée de vie plus que conséquente… en attendant Warcraft 2 !

ÉCHEC & MAT 3D

JEU DE RÉFLEXION
sur PC CD-ROM (WINDOWS 3.1/95)
édité par PERSONAL SOFT

La « collection privée » de Personal Soft s'étoffe d'un jeu d'échec. On est très content pour eux, mais si ce jeu est en 3D moi je suis général de brigade… Donc vous pouvez y jouer soit en vue de dessus (2D) ou en fausse perspective 3D, en choisissant des échiquiers ou des jeux de pièces tous plus moches les uns que les autres. À part ça, on retrouve les classiques du genre, en assez sommaire, soit des fonctions replays, des évaluations, bibliothèques d'ouverture, etc. En somme, ce jeu ne peut intéresser que les amateurs ou les débutants ne souhaitant pas investir dans un produit plus abouti.

HERETIC

JEU D'ACTION
sur PC CD-ROM
édité par GT INTERACTIVE

« On prend les même, on rallonge un peu la sauce, et on recommence », on dû se dire GT Interactive… Ainsi revoilou ce bon vieil Heretic, en version complète plus deux nouveaux épisodes, histoire de justifier cette réédition : quoique peu novateurs, « The ossuary » & « The Stagnant Demesne » battent tous les records en matière de bourrinage. En fait, on trouve souvent tellement de monstres dans une même salle que la moitié passe son temps à s'entretuer, le reste collant à vos talons tandis que vous détalez à la recherche de recharges pour vos armes. Les fans d'Heretic, et eux seuls, apprécieront.

CHAOS CONTROL

SHOOT'EM UP
sur PC CD-ROM
édité par INFOGRAMES

J'allais commencez par : « vous souvenez vous de ce jeu sur PC ». J'espère pour vous que vous ne vous en souvenez pas puisque cela voudrait dire que vous l'auriez acheté. Étant donné que c'était une furieuse daube, rein qu'à son évocation vous devriez m'en vouloir. La version Mac est bien plus réussie que sa cousine PC mais reste tout de même un shoot passablement lassant bien que possédant une très bonne animation même sur un Mac assez faible. Côté bruitage c'est pas fameux, fameux non plus, mais bon. Les fous furieux du shoot 3D sur Mac (ça doit pas être un gros marché ça !) devraient y trouver leur compte.

ALONE IN THE DARK 3

JEU D'AVENTURE/ACTION
sur PC CD-ROM
édité par INFOGRAMES

Infogrames a l'habitude d'exploiter à fond tous les produits qu'elle sort. Si preuve en est besoin, voici la version Mac d'Alone In The Dark 3 sorti il y a déjà quelques millénaires sur PC. La transcription du jeu semble correcte et en ce qui concerne le produit lui même, on peut relancer la polémique qui veut que depuis Alone 1, la qualité a baissé, ceci, cela... N'empêche qu'a mon humble avis, ce volet n'est pas si mauvais et permettra aux possesseurs de Mac de passer un excellent moment avec cette histoire mêlant enquête et western. À noter que cette version est optimisée pour Power Mac.

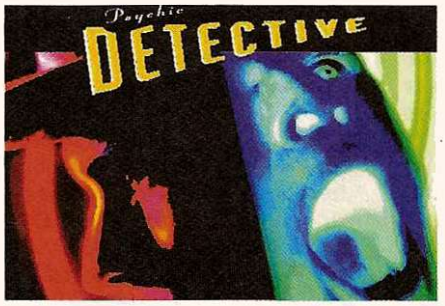
BATTLES IN TIME

JEU DE STRATÉGIE
sur PC CD-ROM
édité par QQP

Dommage que QQP n'ait pas su évoluer techniquement son interface de jeu, car face à des produits de type Steel Panther, Battles in Time ne tient vraiment pas la route. D'autant plus que l'idée de créer des batailles pouvant opposer des troupes venues de toutes les époques permet des scénarios vraiment originaux, mais la réalisation et la lourdeur de l'interface sont telles que le joueur n'a vite qu'une seule envie : s'enfuir. Pourtant l'éditeur de scénario et la possibilité de jouer à plusieurs annonçait une bonne longévité. Mais déplacer des petits rectangles et participer à des ersatz de batailles stratégiques ne nous ont pas convaincus...

PSYCHIC DETECTIVE

FILM INTERACTIF
sur PC CD-ROM (WINDOWS)
édité par ELECTRONIC ARTS



Dans ce thriller interactif vous jouez le rôle d'Eric Fox, un rigolo quand même doué de pouvoirs psychiques, en particulier de lire l'esprit d'autres personnes. Eric est un soir contacté par une femme lui demandant d'enquêter sur les circonstances troublantes du suicide de son père. Grâce à votre pouvoir, vous pouvez vous insérer à loisir dans l'esprit des gens que vous côtoyez, et voir les choses de leur point de vue. Il en résulte un patchwork de clips vidéo assez déroutant et novateur. Malheureusement l'interactivité s'arrête là, et on ne retiendra qu'une bonne réalisation dans le genre psychédélique.

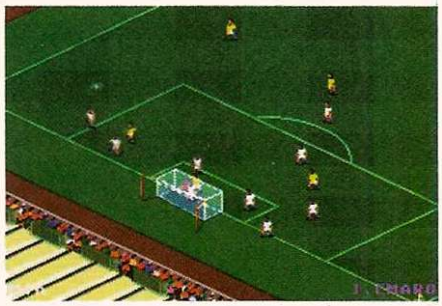
CASINO 3D

JEU DE CASINO, QUOI !
sur PC CD-ROM
édité par PERSONAL SOFT

Encore un soft de casino pas vraiment génial, pas trop nul non plus, bref, un soft de la catégorie des « sans plus ». Il a surtout pour lui un choix de six jeux : Poker (machine), Jackpot, Baccarat, Black Jack, Craps et même Keno, mais en dehors de cela... bof ! Par ailleurs, la présence du 3D dans le titre reste inexplicable. En effet, en dehors de la roulette qui tourne (voir photo), rien dans le soft ne permet aux concepteurs de promouvoir leur jeu au rang de « jeu en 3D », à moins bien sûr qu'ils n'intègrent abusivement dans cette notion l'ensemble des graphismes médiocres qui composent ce soft moyen.

PLAYER MANAGER 2

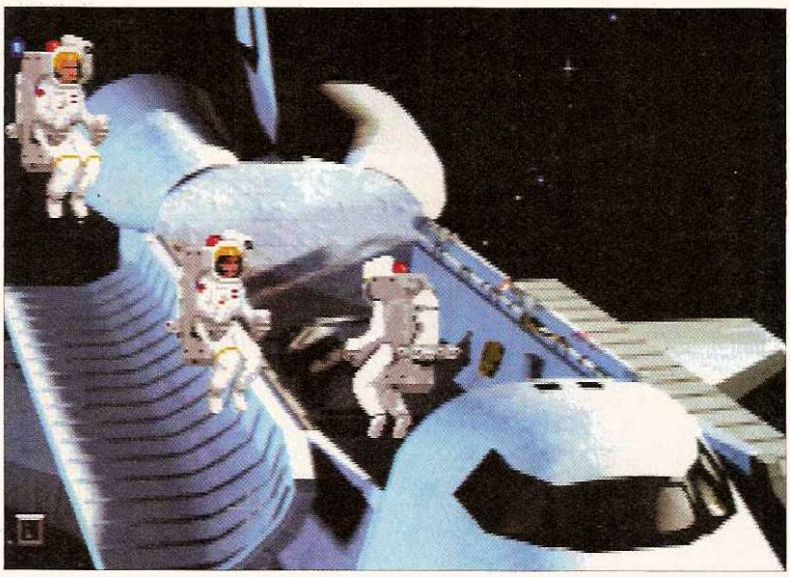
JEU DE GESTION/SPORT
sur PC CD-ROM/AMIGA
édité par ANCO



Vous êtes un vieil international qui décide de prendre en main une équipe de division 2 pour la mener jusqu'aux plus hautes cimes : division 1, Coupe de France, Coupe de la Ligue et même Coupes d'Europe. Vous achetez et revendez des joueurs, dirigez les entraînements pour améliorer leurs capacités, et choisissez enfin de jouer les matchs, joystick en main, ou seulement de commander de la touche changements de joueurs et de tactique. Les scènes de matchs sont faiblardes comparées aux récents softs de foot, mais l'aspect management est très poussé. Dommage que la version française soit si calamiteuse !

The Dig

LucasArts renoue dans The Dig avec le jeu d'aventure pur et dur impliquant un scénario et des énigmes complexes ainsi que de bonnes séances d'arrachage de cheveux pour les aventuriers bloqués. Gen4, toujours soucieux de la santé de votre cuir chevelu comme de ce qui se trouve en dessous, vous propose cette lotion capillaire concoctée par Martin Villemade, qui devrait vous permettre d'abord de finir le jeu, mais aussi de conserver une chevelure soyeuse et abondante !



AVANT DE commencer à vous donner la solution complète, voici quelques conseils à suivre lorsque vous êtes coincé :

• ne pas regarder la solution tout de suite. Rappelez-vous des quelques 400 F que vous avez déversé pour acquérir ce jeu. Ce serait dommage de le finir trop vite…

• dans chaque pièce, regardez bien sur les côtés, allez dans tous les recoins car quelquefois, certaines salles sont bien cachées…

• les actions à réaliser sont loin d'être dénuées de bon sens. Alors, utilisez l'ensemble de votre cortex pour ne pas faire d'associations complètement débiles…

• bien écouter les dialogues, qui sont d'une part très drôles (merci Orson Scott Card !), et d'une part très riches en renseignements…

Il faut également savoir qu'il faut à peu près trois heures pour finir The Dig en connaissant toutes les astuces, et en ne perdant pas de temps. Mais en regardant toutes les scènes cinématiques inédites tout de même. Faut pas se priver, hein ?

Bon, maintenant, allons-y….

Je m'appelle Low, Boston Low et en 1995, j'ai sauvé le monde… Si, si, je vous assure. Bon, je sais, c'est très à la mode de sauver la Terre, entre les films et les séries américaines, le monde est sauvé à peu près une fois par heure, mais là, c'était vraiment pour de vrai, d'abord… Alors, prenons les chrono-WC (vive Day of the Tentacle !) pour retourner à cette époque bénie…

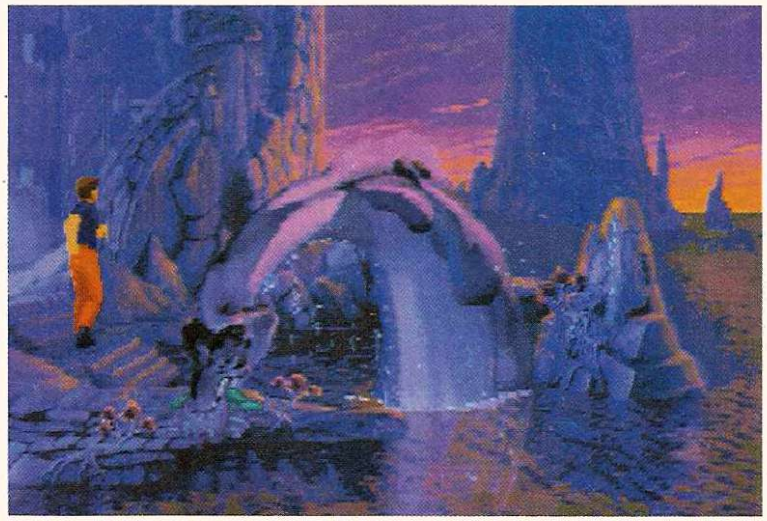
En décembre 1995, un astéroïde menaçait de rentrer en collision avec la Terre et de la détruire. Cet astéroïde ne possédait pas une orbite normale. La NASA décide alors d'envoyer une équipe sur le caillou baptisé ATTILA pour lui donner une orbite autour de la Terre. Bref, de le transformer en satellite terrien. Pour cela, l'équipe devra poser deux charges nucléaires sur des points sensibles déjà calculés… L'équipe est constituée d'un archéologue (Ludger Brink), d'une journaliste internationale (Maggie Robbins), et de moi-même. Étrange équipe pour un voyage dans l'espace, n'est-ce pas ? Maggie est douée pour l'apprentissage des langues étrangères. Ludger, lui, pour ses connaissances archéologiques… Bref, nous voilà partis par une belle nuit enluneillée (ha, ha !). Arrivés là-haut, et une fois les combinaisons spatiales enfilées, nous sortons dans l'espace infini aux frontières inconnues et inexplorées que le capitaine Kirk et son équipage doivent découv… euh, désolé… je suis un fan de Star Trek.

Histoire de lier connaissance, je pousse la causette avec Maggie et Ludger, puis avec Borden, et enfin avec Cora Miles. Grace au bras mécanique, on

a sorti le Pig qui nous emmena sur Attila. Ce véhicule était rempli d'instruments que je m'empressais de ramasser : une perceuse anti-gravitationnelle (*zero-G digger*), une pelle (*shovel*), et les ogives nucléaires (*nukes*), (si, si ! On les prend comme ça, dans sa poche, peinard !). Cap sur le quadrant 2 de l'astéroïde. Après avoir utilisé la perceuse sur la surface cible (*target surface*), j'y posais l'ogive nucléaire Alpha. Elle fut ensuite armée avec la clé (*arming key*). Pour la deuxième ogive à poser, dans le quadrant 3, il a fallu débloquer le gros rocher (*boulder*) qui se trouvait pile-poil sur le point déterminé par la NASA. Et cela grâce à la pelle. Une fois l'ogive Bêta posée et armée, on est retourné à la fusée (*shuttle*).
« - Low : Low à Borden. On rentre, préparez-vous à tout faire péter.
- Borden : Ok. Alors, c'est le gros bouton rouge qui clignote, ou le petit triangle vert ?
- Low : Déconne pas. Je sais bien qu'on a pas pu avoir Carich, le pro des ogives, mais faut faire gaffe. »

Outil et matériaux

Après l'explosion des deux charges, Attila prit une orbite différente. Nous nous sommes rendus de nouveau à sa surface pour découvrir que la chirurgie esthétique dont il avait été le client avait ouvert une faille qui n'avait rien de naturelle. On y descendis, éclairés par le Pig. Brink me confirma que quelque soit l'endroit d'où venait ce météorite, il y avait quelqu'un là-bas. Dans la grotte, on trouva une plaque métallique (*metallic plate*) et trois curieuses saillies (*odd projections*). En les décapant à la perceuse, on fit apparaître d'étranges plaques métalliques. Poussé par une idée qui jaillit de l'incommensurable grandeur de mon intelligence, j'ai appuyé sur chacune d'elles (non, je ne suis pas prétentieux !). Et, là, ô miracle, sous la plus grande plaque se trouvait caché un tunnel (*dark tunnel*). En l'empruntant, on arriva dans une pièce qui n'avait alors plus rien de naturelle, en forme de polyèdre. Nous n'avions plus de contacts avec l'extérieur. Il y avait une sorte de piédestal autour duquel gravitaient des plaques métalliques de la même forme que celles que j'avais poussées. Je les ramassais, et entreprit de les mettre dans l'ordre sur le piédestal. Ceci fait, Attila nous montra son véritable visage. Il s'agissait en fait d'un vaisseau spatial destiné, comme Voyager, à envoyer un message aux autres espèces vivantes de l'univers.



Il nous emmena sur une planète dont l'atmosphère était respirable, et de même gravité que notre Terre bien-aimée. Nous étions totalement coupés du monde (enfin, de notre monde !). Il nous fallait explorer ; et trois endroits étaient à portée. Dans le premier (à gauche), on découvrit l'épave d'un vaisseau spatial. À l'intérieur, un coffre contenait un artefact (*device*). Un câble pendait, et je m'empressais de tirer dessus. C'est alors qu'un ectoplasme apparut à la grande stupeur de nos yeux écarquillés d'ébahissement de surprise. Cet ecplastome, une fois disparu, nous laissa quelque chose : un bâton gravé (*engraved rod*). Je ramassais aussi le câble qui était à l'origine de l'apparition, et on se tira de cet endroit maudit, de ce pas altier qui nous caractérise si bien, nous les bouffeurs de hamburgers.
Un peu plus sur la droite, se trouvait une espèce de cimetière d'animaux. Je ramassais une défense (*tusk*), puis me mis à profaner cette tombe d'une pelle rageuse et même ravageuse. À propos, virgule, comment c'est y qu'il s'appelle le jeu, hein ? The Dig. Bon, je sais que vous n'êtes pas bilingue comme moi, mais enfin, The Dig, ça veut dire quoi ? Eh ben, ça veut dire : la fouille, ou encore range-pas-la-pelle-on-en-a-besoin-pour-les-épisodes-suivants. (Fin de l'aparté explicatif à l'attention des non-comprenants). J'y découvris un os de mâchoire (*jaw bone*). Encore plus sur la droite, il n'y avait rien (yerk, yerk). Mais en utilisant savamment nos ressources et nos grandes popoches qui contiennent tout plein de trutrucs méga-lourds et tout particulièrement un artefact (*device*) dont l'utilité n'avait pas jusqu'alors frappé du poing sur la table métaphorique de mon intellect avec une vigueur digne de ce nom-de-Dieu qu'est-ce que je racontes ? Ah oui, ben en utilisant le susdit artefact, on trouva un bracelet (*bracelet*) scintillant.
De retour sur le plateau (*dais*) en direct live de Zkchrtmoufykle-La-Gazeuse, l'ectoplasme revint et nous montra la voie (tout comme Lao Tseu !) en pointant sur un petit trou (*small hole*) dans le sol. Et j'ai creusé, creusé-é la terre jusqu'à ce que Brink décide qu'en tant qu'archéologue, il était plus qualifié pour ce job. Il se mit alors à creuser, mais la terre meuble s'effrita sous ses pieds (Ben, ouais, la terre était friable). Il en mourut de tomber si bas : la honte sûrement. Et repelote... Ah non, pas cette fois. Mais où est-ce qu'il s'est écrabouillé le Brink, hein ? En plein dans l'entrée d'un complexe souterrain. C'est pas beau ça ?
Maggie et moi sommes descendus dans le trou où Brink était tombé. On décide séance tenante de se séparer, car on avait autant de chance de mourir en restant ensemble qu'en se séparant.

Souterrain et complexe

Je commençais à explorer le complexe souterrain (*Nexus*). Il y avait des plantes brillantes (*glowing plants*) un peu partout. Très bizarre. Il me semblait qu'elles drainaient mon énergie. Il y avait aussi cinq portes et une alcôve (*alcove*). Je ramassais une plaque métallique (*plate*) juste devant l'éboulement, et un bâton violet (*purple rod*) à côté de la colonne (*column*). Dans l'alcôve, je retrouvais le même dessin que celui présent dans Attila et qui le transforma en vaisseau de cristal. Je l'y déposais. Puis, je regardais les panneaux présents à côté de quatre des cinq portes. Chacun contenait un mécanisme de morpho-reconnaissance comme système ▶

ASTUCES EXPRESS

NEED FOR SPEED
Et voilà trois cheat-modes pour The Need For Speed, révélés par Cyril C., à marquer à la place de votre nom en respectant les majuscules :
EAC POWR : pour avoir une nouvelle voiture au moteur gonflé à 800 chevaux.
EAC RALY : pour que le goudron de Rusty Springs soit remplacé par des chemins de terre.
EAC WARP : pour accélérer la vitesse de jeu (mais pas la vitesse d'animation... faut pas rêver !).

CRUSADER
Tapez pendant le jeu « Jassica 16 » et une fenêtre devrait apparaître pour vous indiquer si le cheat-code est alors activé ou désactivé. S'il est activé, tapez F10 pour recevoir une avalanche de bonus non négligeables : vous obtiendrez tous les objets possibles, votre barre d'énergie remontera en flèche, et vous obtiendrez 30 000 crédits. Comme si ça ne suffisait pas, en rentrant à la base après une mission bien remplie, vous pourrez vous procurer auprès de Weasel tous les objets et armes pour rien du tout !

d'ouverture. En examinant de plus près mon bâton, je découvrais qu'il y avait exactement le même nombre de formes. Je décidais de reproduire ces formes sur chaque porte pour réussir à en ouvrir au moins une. Je descendis la rampe (*ramp*) en face de ce tunnel noir pour y découvrir une espèce de complexe d'énergie. En regardant vers le bas, je voyais trois rayons lumineux. Mais seulement deux convergeaient vers le haut. En effet, la lentille convergente du troisième rayon était tombée. Il y avait un ordinateur alien (N.d.A. : c'est déjà la galère d'utiliser un PC humain, mais si maintenant il faut qu'on utilise des PC alien, alors, là, je dis non ! Je vais écrire une lettre au syndicat des cyber-aventuriers.). En utilisant le bouton triangulaire (*triangular button*), une sorte de machine

descendit dans le complexe, puis en remonta. Je compris rapidement comment marchait l'ordinateur alien. Les différents boutons sur le panneau de contrôle (*control panel*) sont simples : celui de droite = Droite, celui de gauche = Gauche ; et même en estimant que vous avez un Q.I. égal à votre pointure de chaussure dans le système américain, je pense que vous avez compris le reste. Le bouton du milieu = Action. À tâtons, je trouvais la combinaison adéquate : GGGGG-BB-A-HHHH-G-HH-A (A pour Action). Avant de remonter, j'ai retiré la plaque détachée (*loose plate*), et j'ai pris le cristal bleu (*blue crystal*).
Je remontais et passais la porte près du tunnel noir (*dark tunnel*) qui venait de s'ouvrir certainement grâce à ma réparation dans le complexe d'énergie. Maggie m'appela par le Pen Ultimate. Elle me dit qu'elle avait trouvé une espèce de bibliothèque (*library*). Mais le problème était que l'endroit par laquelle elle était arrivée s'était effondré après son passage. Je trouvais dans la pièce un espèce de bouton. Après utilisation, un « métro » (*tram*) en forme de boule arriva. Je le pris, et il m'emmena sous l'eau dans une pièce d'où je sortais tout de suite pour me retrouver à l'extérieur sur la rive. L'endroit où nous avions atterri était en fait une île. Une île entouré de cinq pics rocheux (*spires*). J'étais sur l'un d'eux. Un chemin s'offrait à moi jusqu'au sommet. Arrivé là-haut je vis un autre de ces ecplatosmes tourner autour d'un étrange dispositif (*strange device*). Ces etocsplames voulaient me dire quelque chose. Mais étaient-ils amis, ou ennemis ?

Technologie avant-gardiste

Derrière la porte sur la gauche, je découvris un musée (*museum*). J'y ramassais des cristaux verts (*glowing crystals*), une tablette d'inscription (*tablet*), ainsi qu'un bâton rouge (*red engraved rod*). Il y avait aussi là quelque chose d'extraordinaire : quatre panneaux faisaient office d'écrans (*displays*) où s'affichaient des dessins en sable quand on s'approchait. Incroyable ! Ces extraterrestres devaient avoir une technologie largement en avance sur la nôtre. Je les parcourus de la droite vers la gauche, et sur l'avant-dernier, bien qu'ayant du mal à me convaincre de la possibilité de la chose, je compris que les cristaux que je venais de ramasser avait le pouvoir de redonner la vie à un être biologiquement mort. Quelle découverte médicale serait-ce si l'on pouvait en ramener sur Terre ! Mais encore faudrait-il revenir sur Terre… Une porte sur la gauche me mena vers l'endroit où Maggie croyait être enfermée. Je retournais ensuite au complexe. (N.d.A. : le complexe sera appelé Nexus). N'y croyant qu'à moitié, j'essayais les cristaux de vie sur le corps inanimé de Brink. Et là, aussi incroyable que cela puisse paraître, Brink se releva, et revint d'entre les morts (ça alors !). Ces cristaux étaient vraiment des cristaux de vie (*life crystals*). J'avertis tout de suite Maggie de la bonne nouvelle et de ma découverte. Pour fêter ça on a pris le métro pour aller sur le Mont du Musée (*museum spire*). Une porte (*weakened door*) au bas de l'escalier était fermée, mais elle semblait assez faiblement verrouillée. Brink et moi l'avons forcée grâce à nos triceps et biceps hautement développés. La salle contenait un bassin rempli de cristaux de vie. Et une fois de plus, un petit plasmotoc-chose nous donna un message on ne peut plus clair : le symbole de la mort au-dessus des cristaux. C'est alors que Brink devint très bizarre. Il se comportait comme un drogué, un shooté aux cristaux de vie. Malgré l'avertissement évident de l'ectaplamose-truc-machin, il lui en fallait d'autres. J'en ramassais quelques-uns comme le fit Brink pour les étudier, ainsi qu'une petite boîte (*canister*), puis on sorti pour aller au bord de l'eau (*water*). Une fois arrivés, une espèce de tortue émergea de l'eau, et aussitôt un monstre ignoble, affreux, immonde, atroce, abominable surgit derrière elle pour n'en faire qu'une bouchée. Encore horrifié par ce qui venait de se passer, je m'aperçus que Brink avait disparu. J'essayais de le contacter par le Pen Ultimate mais rien à faire, il voulait se la jouer cavalier seul, Zorro, Lonesome Cowboy. Décidément, personne ne veut rester avec moi, ça doit venir de mon déodorant. Après avoir dégusté son repas, la… chose avait recraché les restes (*loose bones*) sur la rive. Je les examinais et essayais de les reconstituer en m'aidant du fossile qui se trouvait un peu plus haut. J'utilisais alors les cristaux de vie sur cette créature morte (*dead creature*). Et, pan, rebelote, v'la l'autre streumon qui vient m'prendre la teuté encore une fois en m'bectant ma pote la tortue Ninja. Oh, l'autre, eh, ça va pas se passer comme ça ! J'vais lui éclater la cheutron à c'te dégénéré mental de streumon. Je me suis retapé la remise en place des os, mais j'ai rajouté un superbe ingrédient : la petite boîte. En effet, je me rappelais que l'un des écrans du musée montrait que cette petite boîte était une sorte de bombe. Et je redonnais encore une fois la vie à cette créature tel Dieu donnant la vie à Adam et Eve. Et, bah, c'te idiot de streuh-mon, y'm'la rebouffe… Mais c'te fois, c'est nettement plus épicé. Boum ! Ha, ha ! J'l'ai eu, c'te tête de nœud !

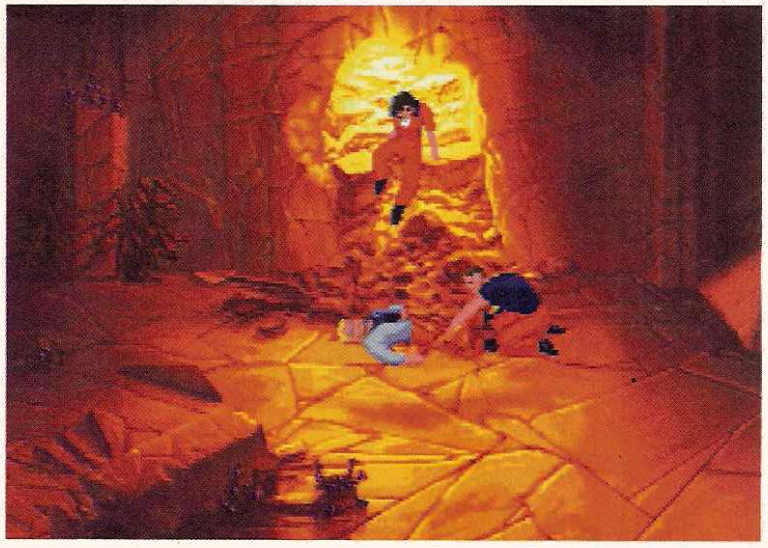
La pièce manquante

Maintenant que l'eau était débarrassée de cette chose, je décidais d'aller jeter un coup d'œil en dessous. J'y découvris une caverne souterraine (*underwater cave*). Dans cette caverne, je trouvais un bâton gravé orange (*orange engraved rod*), et une plaque métallique (*plate*). Je m'empressais de retourner au Nexus, et de placer la deuxième plaque de métal, ainsi que d'essayer d'ouvrir des portes avec mes deux nouveaux bâtons. La porte à gauche de la colonne s'ouvrit grâce au bâton rouge, et celle à droite du tunnel noir grâce à l'orange. Je rentrais dans cette dernière, prit le métro, et avançais en suivant le chemin. Une

crevasse barrait le passage. N'écoutant que mon courage (et l'autre débile de l'autre côté du moniteur qui me fait faire des trucs dingues depuis des heures !), je sautais de l'autre côté de la crevasse juste quand j'entendais l'eau arriver. Pour ne pas avoir à prouver mon courage à chaque fois que je passais ici, je prenais... devine lecteur assidu que tu es... hein ? La... ? La quoi ? La pelle... Oui, c'est ça, t'auras un caramel mou... Avec la pelle, je fis tomber le rocher (*boulder*), ce qui créa une sorte de pont. J'explorais un peu l'endroit et découvris un étrange dispositif ressemblant à celui qui se trouvait à côté du musée. En continuant vers la droite, je trouvais une cave avec une fissure. Il y avait aussi un bâton bleu (*blue rod*) que je ramassais. Je retournais ensuite sur mes pas, et allait sur le plateau. Là, une petite bestiole, prit une partie d'un mécanisme.
« - Low : c'est marrant, j'ai l'impression que je vais très bientôt avoir méchamment besoin de cette pièce. »

À la pelle...

Je devais récupérer cette pièce pour ouvrir la porte. Je ramassais d'abord la cage thoracique (*rib cage*), le bâton (*rod*), le couvercle (*cover*), et la cheville (*dowel*). Je mis la cheville dans le trou de la roue (*hole*). J'utilisais le poteau (*pole*) sur la cheville, puis la cage thoracique sur le crochet (*hook*), et enfin le bâton sur la cage. Le piège était prêt. Plus qu'à attendre cette petite saloperie. J'allais la dénicher dans tous ses nids. La voilà qui sort. Il fallait la faire aller sous la cage. Une fois qu'elle était entre les deux roues, je fis le tour par l'extérieur assez rapidement, et la voilà prise par mon piège diabolique (que j'suis intelligent...). Il me fallait une fois relâchée, que je puisse la suivre. Je lui accrochais le bracelet autour du cou sachant que j'avais un artefact (*device*) me permettant de la repérer. Je libérais la petite bestiole, et utilisais mon petit dispositif pour la retrouver. Elle était dans sa cave (*cave*). Et, Toc-toc-bada-boum ! Qui voilà ? La pelle, vi ! Eh oui, il fallait creuser la cave pour élargir l'ouverture. Une fois dans la cave, l'artefact désigna un point (*tracker spot*) où était cachée la pièce manquante. Bon, je crois que vous avez compris, hein ? La pelle, vii ! On creuse, on creuse, et j'ai la dalle moi ! Enfin, bon ! J'ai trouvé la pièce manquante de la machine (*machine part*) que je me suis empressé d'aller remettre à sa place, ainsi que le couvercle, au Nexus. Non sans verser une petite larme après toutes ces péripéties pour récupérer ce petit morceau, j'appuyais sur le bouton. S'ouvrit alors une porte par laquelle je rentrais. Il y avait un bâton vert (*green engraved rod*), et des sceptres jumelés (*twin scepters*) : un bleu et un jaune qui semblaient avoir une charge électrique.
De retour au Nexus, je rentrais dans le tunnel noir avec un peu d'appréhension. Un sas se trouvait de l'autre côté, avec des portes en verre qui s'ouvraient grâce à deux boutons. Le premier contrôlait la porte du sas d'un côté, et l'autre contrôlait cette même porte, et l'autre également. De l'autre côté du sas, dans une sorte de centre de commande, il y avait un panneau de cristaux brillants dont un ne brillait plus. Je mis le cristal bleu dans le trou le plus à gauche. Deux autres cristaux apparurent. Ces cristaux permettent en fait de « redonner vie » aux cristaux « morts ». Il faut les monter, et les descendre. On choisit un cristal à revigorer, et on observe le haut de ce cristal. On bouge chaque cristal bleu de façon à ce que la luminosité du haut du cristal soit la plus forte. Ça y est, les cinq cristaux revivent ! Je vis par la fenêtre un métro arriver. Je remontais vers le Nexus.



Des codes et des couleurs

Il restait deux portes à ouvrir. L'une d'entre elles était scellée, donc je rentrais la combinaison verte sur le panneau (*panel*) ; mais il y avait un problème, le panneau semblait ne plus recevoir d'énergie. J'utilisais la défense pour ouvrir le panneau, et je m'aperçut que c'était un bordel sans nom de soudure bousillée là-dedans. Il me fallait donner de l'énergie à ce panneau. J'utilisais donc le câble avec le panneau et les étincelles (*sparks*). Je remis le couvercle (*cover*), et la porte s'ouvrit. Cette porte, et son métro comme d'hab, cachait un endroit très grand. Au bout de plusieurs pièces d'une architecture tout à fait naturelle, mais pourtant magnifique, je me retrouvais dans une pièce avec une machine qui marchait de la même façon que les portes : avec des codes de formes et de couleurs. Il s'agissait en fait d'une carte : en mettant le code de telle ou telle porte, on obtenait telle ou telle image appartenant au mont correspondant... En utilisant le code du bâton rouge, je vis une espèce de chambre funéraire, un peu comme celle que j'avais vu sur les écrans du musée. Il y avait une autre pièce dans ce mont de la carte (*map spire*) où il y avait encore un de ces étranges dispositifs que l'eplasmolactos-bidule m'avait montré devant le musée.
De retour au Nexus, j'empruntais la dernière porte ouverte à gauche de la colonne. J'appelais le métro, et le prit. Je me rendis ensuite sur le plateau, où une plaque semblait cacher une ouverture. J'enlevais cette plaque grâce à la pelle, pour changer... (c'est original, non ?). Je rentrais dans la pièce, il s'agissait de la chambre funéraire que la carte m'avait déjà montré. J'ai utilisé le Cristal Bleu, récupéré dans la chambre d'énergie sous le Nexus, dans le trou (*hole*) sur le mur. *Fiat Lux !* Et la lumière fut ! Il y avait également une dalle marquée de deux lunes (*loose plate*) qui s'enfonçait quand je me mettais dessus. Elle ouvrait le volet (*shutter*) en haut de la chambre. Pour la forcer à rester ouverte, j'utilisais le bâton (*rod*) (qui m'avait servi à piéger la bestiole) pour bloquer la dalle. Je suis ressorti de la tombe, et j'ai dépoussiéré une lentille qui se trouvait à gauche de la tombe. Puis j'ai suivi le chemin. Je ▶

ASTUCES EXPRESS

WITCHAVEN
De la part de Clément C., tapez deux fois de suite le code : SDFRVP pour obtenir toutes les armes, boissons, tous les sortilèges et refaire le plein de points de vie. Vous pouvez aussi essayer RSVP, pour voir...

EXTREME PINBALL
Dans le menu principal placez le curseur sur « Balles » et tapez « BAL » pour obtenir 13 bouboulles pendant le jeu.
Si vous voulez charger une table directement sans passer par le menu lancez le jeu par la commande « EXTREME x », ou x = a, b, c ou d selon la table souhaitée.
Finalement, pour ceux qui n'ont pas peur de trifouiller dans les paramètres du jeu, vous pouvez éditer le fichier USER.TXT dans le répertoire où se trouve Extreme Pinball et modifier directement des paramètres comme la vitesse de la balle, leur nombre, la puissance des flips, la sensibilité du tilt, et d'autres encore... Par sécurité, pensez à faire une copie de sécurité du fichier avant de faire mumuse dedans. Pour que les nouveaux paramètres soient pris en compte, effacez le fichier PARAM.DAT ; le jeu en créera un nouveau automatiquement au lancement.

découvris encore un des étranges appareils. Je décidais qu'il me fallait comprendre de quoi il s'agissait avant de continuer quoi que ce soit.

Un pont de lumière

Je me rendis à celui du musée, là où était apparu l'ecto-machin... J'examinais cet étrange appareil sous lequel il y avait une lentille (*lens*) mobile. Il y avait un dessin représentant, je pense, les cinq pics, et l'île centrale, et un bouton... En restant

appuyé sur le bouton, une forme géométrique tridimensionnelle se créait au-dessus du bouton, mais rien ne se passait ! Peut-être fallait-il bouger la lentille... J'essayais toutes les positions, et à la dernière (suivant la Loi de Murphy, c'était tout à fait normal que ce fut la dernière position qui ait été la bonne...), aussi incroyable que cela puisse paraître, un pont de lumière (*light bridge*) se créa... Je pouvais marcher dessus... Ces aliens étaient à des millions d'années-lumière (C'est le cas de le dire !) devant nous en terme de technologie... Je suivis la même démarche dans les trois autres : celui du planétarium, celui de la tombe, et enfin celui de la carte. Ce dernier ne marchait pas. Il m'a fallu ouvrir le panneau de l'appareil, et essayer de réparer, moi, simple militaire humain (c'est tout dire quant à mes capacités intellectuelles...), une machine alien dont la technologie dépassait de plusieurs millions d'années la nôtre. Peuh... Ça, je le fais « Finger in the nose » ! Bref, je compris qu'il fallait réussir à faire passer les rayons blancs dans tous les gros prismes (*prisms*), et les rayons de couleurs dans les prismes de couleur correspondantes. J'y passais un peu de temps mais je finis par réussir ce tour de force. (N.d.A. : en numérotant les prismes de 1 à 5 en partant du haut-gauche, jusqu'au bas-droite, il faut faire ça : prisme 3, trois fois ; prisme 5, trois fois aussi ; prisme 2, une fois ; et prisme 1 : quatre fois). Alors, le pont de lumière se créa. Je l'empruntais pour m'apercevoir que tous les ponts de lumière convergeaient vers un cristal qui semblait vivant (*crystal form*).

Grâce aux ponts (c'est quand même plus pratique que les métros), je me rendis sur le Mont de la Tombe. Je regardais l'inscription (*engraving*) sur le mur. Il me semblait avoir déjà vu cela. C'était au musée, il s'agissait de l'histoire de la petite lune qui éclipse la grande. Mais, ké-ksa-veu-dir ? Saipa ! Grâce au pont de lumière, je me rendis sur le mont où j'avais attrapé la petite bestiole. Je rentrais encore une fois dans la pièce, et remarquais cette fois la faible lumière en haut de la pièce. Je me rappelais aussi avoir récupéré les sceptres jumelés ici (*gold scepter* et *blue scepter*). Ils pointaient vers cette lumière. J'en utilisais un sur cette lumière pour voir ce qui se passait. Et une brume envahit la pièce avant de dévoiler une planète et ses deux satellites (une petite lune, et une grande lune). J'ai trouvé que le sceptre d'or dirigeait la grande, et le sceptre bleu la petite. Je faisais en sorte que la petite passe entre la planète et la grande à deux heures (non, il ne faut pas attendre qu'il soit deux heures du matin pour faire cette manip', c'est un système de repère : comme le cadran d'une montre ; deux heures = Nord-Est). Alors, la petite lune éclipse la grande dans la réalité et la lumière provenant de cette éclipse passe dans la lentille à côté de la tombe, où une crypte (*crypt*) avec une statue (*statue*) dessus apparurent.

Des Pitbull et un homme

J'y allais donc (dans la tombe), et examinais la statue. Et pouf ! Ah que plus de statue ! En poussière, la statue ! Bon tant pis ! Je montais sur la crypte : c'était en fait une sorte d'ascenseur. J'arrivais en bas, et m'approchais d'une porte sur la gauche. Mais, là, mauvaise surprise, un cristal de vie tomba sur des ossements (*broken bones*), et la créature qui renaquit n'était rien d'autre qu'un Pitbull alien (imaginez un peu ce que ça peut donner sans regarder dans le jeu : affreux, affreux, affreux !). Pour m'en débarrasser, rien de tel qu'un autre petit Pitbull alien. J'utilisais donc un cristal de vie sur les ossements de l'autre côté de la porte. Les deux bestioles ignobles se sont alors entretuées. La voie était libre. J'utilisais le bâton gravé jaune dans la fente (*slot*), et alléluia, la porte s'ouvrit. Je découvrais derrière un long passage bordé d'énormes précipices. Au bout, il y avait une pyramide (*pyramid*). J'utilisais encore une fois le bâton gravé sur le panneau (*panel*). Là, la pyramide disparut, pour ne laisser qu'un cadavre d'alien (*alien corpse*) bien conservé. Pourquoi est-ce qu'une civilisation maîtrisant la technologie des cristaux de vie a laissé cet Alien mort ? Peut-être cela pourrait-il étayer ma théorie sur la dépendance et le changement de personnalité que provoquent ces cristaux de vie. Enfin, j'utilisais un cristal de vie sur ce cadavre à mes risques et périls. Il renaquit de ses cendres (enfin, bon, presque !). Mais je ne comprenais que dalle à ce qu'il disait, l'alien, j'entravais pas un chouïe ! J'appelais Maggie qui était censée déchiffrer cette langue. Pendant notre conversation, Maggie s'est faite kidnapper par je ne sais pas quoi. Un monstre ignoble. J'avais besoin de Brink pour sauver Maggie des griffes de cet ignominie.

« - Low : Bon, ben, gars, j'te laisse. Mais on se bibope, et on s'fait une bouffe à l'occase, hein ? »

Je remontais à la surface, et allais dans la cavité (*cave interior*) à droite du pont de lumière. J'allais sur la plate-forme (*platform*) parler à Brink qui ne voulait rien savoir. Je pensais que je pourrais la jouer au chantage. Mais de quoi Brink avait absolument besoin en ce moment ? Des cristaux de vie, évidemment. Mais il ne me laissait pas les prendre. Je suis retourné dans la cavité faire un petit coucou à mes amies les chauves-souris (*bat creatures*) avec ma lampe torche (*flashlight*). Elles firent fuir Brink juste assez longtemps pour que je puisse lui prendre ses cristaux (*crystal stash*). J'avais de quoi le faire chanter. On fit un deal, je lui rendais ses cristaux une fois que Maggie était libérée. Il accepta.

Un plan galère

Nous allâmes sur le Mont de la carte. Dans le nid (*nest*) de la bête, Maggie était coincée, ficelée dans la toile d'une énorme et répugnante araignée. Immédiatement sur la droite de Maggie, Il y avait une grille (*grate*) ; et vers la droite, il y avait une sortie, mais l'araignée m'empêchait d'y aller. Je parlais à Brink du monstre, et on décida qu'il ferait diversion pour que je puisse me rendre vers cette porte. Il fit diversion avec la lampe, et je me rendis dans les chutes d'eau (*water falls*). Là, je fis tomber une pierre sur un espèce de déviateur de courant d'eau. Je retournais auprès

NOUVELLE FORMULE !

+ de 3000 trucs et astuces !

Nouvelles rubriques : tous les TIPS pour PlayStation, Saturn, 3DO, Neo-Geo, Arcade...
Les Petites Annonces
Les questions à la Rédaction
Le dialogue en direct
Le courrier
Les Sectes...

Dragon Ball Z
Mortal Kombat 3
Sega Rally
Myst
Wipe Out
Tekken
Toshinden
Virtua Fighter 2...

3615 KONSOL

Éditeur PRESSIMAGE *2,23F/mn

Toutes les soluces complètes sont également disponibles par téléphone au 36 69 53 89*

de Maggie et de Brink. Il fallait que Brink amène le monstre vers la grille, et alors, Maggie n'aurait qu'à ouvrir pour se débarrasser du monstre. Je parlais de mon plan à Brink et Maggie. Ils acceptèrent à contrecœur, car nous n'avions pas d'autre plan. Mais cela marcha parfaitement. Une fois la grille arrachée, la puissance de l'eau nous débarrassa définitivement de la monstrueuse bestiole. C'est alors que Brink devint violent et me frappa pour récupérer tous les cristaux, y compris les miens.

J'emmenais Maggie parler avec l'Alien puisqu'elle se sentait capable de soutenir une conversation. Mais il nous fallait tout d'abord aller chercher des cristaux de vie. Il nous apprit l'histoire de son peuple qui avait décidé de passer dans un espace-temps à six dimensions, dont les deux dimensions de plus sont des dimensions du temps. Seulement, ils n'avaient pas la force et la volonté pour pouvoir en ressortir. Mais ils pouvaient se matérialiser quelques secondes sur la planète, et ce sont ces matérialisations que nous appelions ectroplasmoses. Maggie avait bien assuré pour cette interview exclusive. Peu après, on retourna sur la plage du Mont de la carte (pas celle de l'araignée, l'autre !) où un dispositif étrange me chiffonnait l'esprit depuis longtemps. Je l'examinais, et donnais la tablette d'inscription à Maggie. Elle en déchiffra enfin le sens et découvrit une île cachée (*hidden island*) sur laquelle nous avons récupéré la dernière plaque métallique. Sur la route du Nexus, Brink nous appela au secours par Pen Ultimate (on a mis du temps à répondre, parce qu'au lieu de nous appeler au secours, il disait nos prénoms, on aurait dû percuter plus vite... enfin, bon désolé...). Il avait sa main coincée dans la fissure (*crevice*) du Mont du Planétarium. Nous allons l'aider après avoir posé la dernière plaque et ouvert la dernière porte. Une fois arrivé à la crevasse (*crevice*), je ne voyais qu'un seul moyen de pouvoir le sauver, c'était de lui couper la main. J'utilisais pour cela l'os de mâchoire (*jaw bone*). Il a dû souffrir, le pauvre ! Bien fait pour lui, na ! Il mit tout de suite un cristal sur sa blessure qui fut tout de suite guérie.

Une bien étrange machine

De retour au Nexus, Maggie, Brink et moi avons posé la dernière plaque sur l'alcôve, ce qui eut comme effet immédiat d'ouvrir la porte et de faire partir Brink. Maggie et moi avons pris le métro jusqu'à une espèce de

labo (*lab*). Il y avait une étrange machine à laquelle il manquait une partie. Et plus haut, il y avait le pont de lumière manquant. J'enlevais le nid (*nest*) posé sur la lentille, et activais le pont de lumière. Nous sommes allés ensuite voir l'Alien lui demander où était la partie de l'œil (*eye part*). Il nous donna à contrecœur un bâton gravé (*creator's engraving*), et nous dit d'aller voir la carte. C'est ce que nous fîmes. La carte nous montra la plage (*beach*) sur ce même mont (du côté du nid de feu l'araignée). Après avoir ramassé la partie manquante, nous sommes retourné au labo de la cathédrale. Là, Brink nous attendait, il voulait tous nos cristaux. Je les lui donnais car je ne voulais pas me battre avec lui. J'étais entraîné à cela, et pas lui, la lutte aurait été inégale... Je décidais d'aller lui parler dans sa petite retraite privée là-haut sur la plate-forme du Mont de la Tombe. Je lui proposais un deal : il lui manquait un morceau pour que sa machine (*relic*) à cristaux marche et je pensais que c'était la même que celle dont avait besoin celle dans le labo. Il avait besoin de cette partie pour faire des cristaux, et j'avais besoin des cristaux. Je lui proposais un fifty-fifty sur les cristaux. Il accepta. Je mis la partie manquante dans la fente (*slot*) de sa machine, mais elle ne créa que deux cristaux. Je les prit tous les deux, et je récupérais aussi ma partie mais Brink ne semblait pas d'accord avec ce partage, il me sauta dessus, mais tomba dans le ravin et mourut. Je ne voulais pas ça ! Nous sommes retourné dans le labo, mettre la partie manquante, et les deux cristaux dans la machine. Alors, j'ai parlé à Maggie, et elle me dit qu'elle savait la faire fonctionner. Celui qui allait actionner la machine avait des chances de mourir. Là dessus nous nous sommes jurés l'un à l'autre, que si l'un d'entre nous mourait, l'autre ne devait pas le faire revivre grâce aux cristaux de vie. C'est Maggie qui activa le mécanisme, car elle seule savait le faire. J'avais un mauvais pressentiment qui s'avéra justifié quand elle fut projetée par une décharge électrique, et pratiquement tuée sur le coup. J'eus à peine le temps de lui dire au revoir avant qu'elle ne parte pour le grand voyage.

Je me rendis au pont de lumière tout là-haut, mais un chien (encore un Pit-bull alien), me barrait le passage. Une fois qu'il m'eut coursé, j'éteignis le pont de lumière, et le chien tomba bien bas dans le précipice (fallait pas m'embêter, j'étais pas d'humeur). Après avoir rallumé le pont de lumière, je me dirigeais vers l'œil (*the Eye*). La communication entre les deux espaces-temps était ouverte grâce au sacrifice de Maggie. Je n'avais plus rien à perdre, alors, je suis rentré dans l'œil et son portail (*portal*) pour essayer de sauver ce peuple pour qui Maggie et Brink avaient donné leurs vies. Une fois à l'intérieur de l'œil, l'alien présent dans la pyramide me contacta, et utilisa mon énergie et ma volonté pour faire revenir son peuple dans l'espace-temps 4.

Résurrection !

Une fois tous revenus de cet espace-temps différent, l'Alien me dit que si moi, je connaissais le courage et la compassion, lui connaissait les failles du temps et de l'espace ; et il retourna dans l'œil d'où il revint avec Maggie et Brink. Tout allait très bien, mais Brink avait vieilli. C'était à cause de son abus de cristaux de vie. L'Alien avait été les rechercher dans le temps avant qu'ils ne meurent.

Le peuple Alien (très serviable) nous construisit un vaisseau de cristal comme celui qui nous avait amené ici. Il devait nous ramener à la maison. J'ai dit au revoir à notre Alien, notre ami maintenant, en lui promettant de revenir.

Et aujourd'hui, nous vivons en harmonie avec ce peuple qui a partagé sa technologie avec nous. Il est aujourd'hui aussi commun de prendre une navette pour aller là-bas, qu'il était commun, il y a 60 ans de prendre un aller pour Strasbourg (enfin, c'est-à-dire quand il n'y a pas de grève !).

Voilà, It is fini, The End.... ■

***P.S. :** Il existe une deuxième fin avec des animations différentes, après que Brink soit mort en tombant de la falaise. On récupère la partie de l'œil, et on la remet une nouvelle fois dans la fente de la relique (relic). On récupère deux autres cristaux. Puis, plus tard, quand Maggie se fait tuer, on utilise un des cristaux sur elle.... Et on fait le reste comme précédemment.*

ASTUCES EXPRESS

REBEL ASSAULT 2

Voici les codes, offerts par Christine S., pour accéder à toutes les missions au niveau Beginner :

02 - JABBA
03 - ENDOR
04 - LACHTON
05 - BORSK
06 - KROYIES
07 - AURIL
08 - KAMPL
09 - FERRIER
10 - GALIA
11 - DENARII
12 - SADOW
13 - ONDERON
14 - ALEEMA
15 - CATHAR
Final : DOMINIS

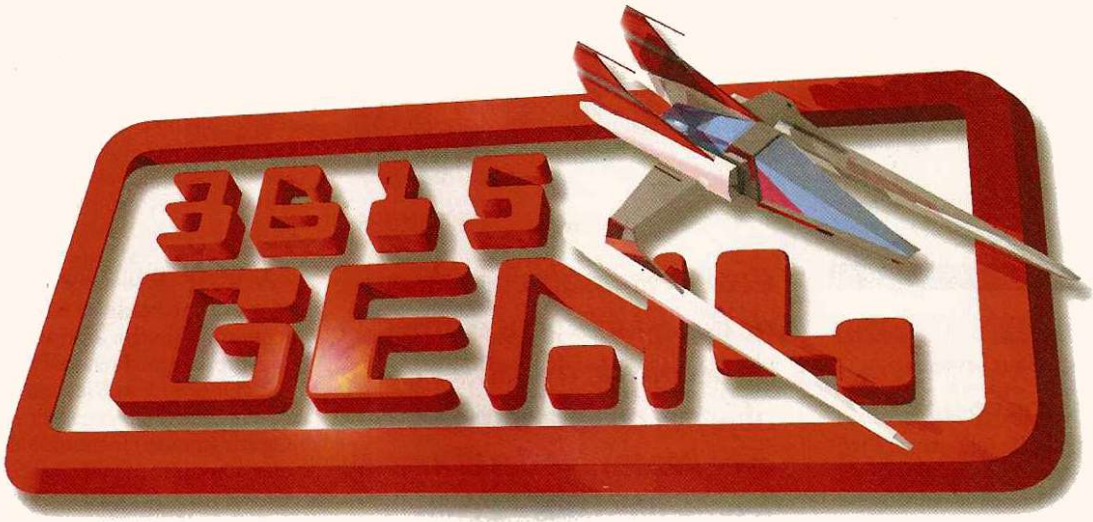
Encore plus fort, voilà les trois premiers codes pour le niveau Novice... À vous de faire le reste !

02 - EWOKS
03 - CHEWIE
04 - DANKIN

COLONIZATION

Fatigué d'avoir à supporter les attaques incessantes de vos voisins ? Écœuré de vous faire raquetter sans cesse par votre bon Roi? Imposez votre loi une fois pour toutes en appuyant sur WIN tout en maintenant la touche Alt enfoncée. Vous obtiendrez alors un menu très sympathique vous permettant de rajouter sur la carte tout ce que vous pouvez souhaiter, à commencer par tout type de colon vous faisant défaut !

REJOIGNEZ LA FORCE !



Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois

Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois

3615 GEN4 : tout savoir sur tout !

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/MN

L'énigme de Maître Lu

New York

BUREAU DE RIPLEY
Prendre le bâton destiné aux serpents.

SALLE D'EXPOSITION PRINCIPALE
Ouvrir l'enveloppe timbrée (cliquer sur l'icône de la main représentant la fonction utiliser, puis sur l'objet désigné). Lire la lettre du Baron von Seltsam.parler à Feng Li. Parler à Mei Chen. Aller au bureau du Posh Express de New York.

POSH EXPRESS DE NEW YORK
Parler à l'agent. Choisir la destination de Peiping.

PEIPING

POSH EXPRESS DE PEIPING
Acheter des yuans chinois. Aller vers la rue de Peiping.

RUE DE PEIPING
Regarder le mur qui longe l'allée près de l'entrée du « Hall of Classics ». Regarder la fenêtre de la forge. Aller dans la cour du maréchal-ferrant.

COUR DU MARECHAL-FERRANT
Regarder le tas d'objets que possède le paysan. Donner au paysan des yuans chinois pour lui acheter l'amulette-rébus. Prendre la roue. Prendre les sept barreaux. Aller vers la rue de Peiping.

RUE DE PEIPING
Regarder le casque de soldat. Poser des questions à la vieille femme au sujet du casque. Donner à la vieille femme la photo de Ripley. Mettre le casque de soldat sur le auvent qui est fixé au sommet de la forge. Mettre les sept barreaux dans le mur qui longe l'allée.

« HALL OF CLASSICS »
Prendre le maillet. Placer le maillet sur le gong. Parler au prêtre. Prendre le papillon d'argent. Retourner au bureau du Posh Express de Peiping.

POSH EXPRESS DE PEIPING
Envoyer l'amulette-rébus ainsi que le papillon d'argent à New York. Aller à Danzig.

Cette version abrégée du guide des astuces vous permet de découvrir, d'analyser les objets et de vous familiariser avec l'ensemble des éléments représentés dans « L'énigme de Maître Lu ». Le recours systématique à ce document tout au long du jeu porterait considérablement atteinte à l'intrigue. Nous vous recommandons par conséquent d'utiliser ce manuel uniquement si vous êtes « bloqué » dans un tableau difficile, pour continuer ainsi votre partie.

POMERANIE

POSH EXPRESS DE DANZIG
Acheter des marks poméraniens. Aller au Schloss Pik-As (Château de l'As de Pique).

TERRES DU CHÂTEAU
Parler au jardinier, Wolf. Payer Wolf pour voir le Baron (mettre des marks poméraniens sur lui).

CIMETIÈRE
Aller sur les terres du château.

DOMAINE DU CHÂTEAU
Aller vers la porte du château.

SALON
Parler au Baron von Seltsam. Regarder le canapé. Prendre le billet de banque allemand. Aller vers l'extérieur du château.

ENTRÉE DU CHÂTEAU
Aller vers la salle de billard.

SALLE DE BILLARD
Prendre une boule de billard. Ouvrir le secrétaire. Ouvrir le tiroir du secrétaire. Prendre les clés. Prendre l'enveloppe. Ouvrir l'enveloppe (dans l'inventaire). Lire la note de von Seltsam. Regarder le timbre-poste. Ouvrir (mettre) le meuble de jeux avec les clés. Ouvrir le meuble qui contient les jeux. Ouvrir (mettre) le tiroir du meuble de jeux avec les clés. Ouvrir le tiroir du meuble de jeux. Regarder les cartes. Regarder l'as de pique qui se trouve sur le mur (chercher sur la tapisserie). Ouvrir l'as de pique situé sur le mur. Appuyer sur l'interrupteur. Regarder le fumoir.

LE FUMOIR
Ouvrir le couvercle de la boîte à cigares. Prendre un cigare. Ouvrir la bouche d'aération. Mettre la boule de billard rouge dans le trou rond de la bouche d'aération. Utiliser l'interrupteur mural noir.

SALLE DE BILLARD
Lever la table de billard. Descendre les marches.

LABORATOIRE DU BARON
Regarder la bouteille en verre. Regarder l'émeraude des Romanov qui se trouve sur le bouchon. Ouvrir le tiroir de la table. Prendre le tuyau d'arrosage, les poignées de pompe, le bouchon en caoutchouc et le tube chirurgical. Mettre les poignées de pompe sur la tige de piston. Mettre le tube chirurgical sur les ajutages qui se trouvent sur la table. Prendre la poignée du robinet. Mettre la poignée du robinet sur la valve du réservoir à air comprimé. Fermer la valve à air avec la poignée de robinet. Prendre le levier et le mettre sur le pivot qui se trouve sur la table. Prendre la liste périodique des éléments. Mettre la liste périodique dans la bouteille en verre. Actionner la pompe. Ouvrir la valve à air. Prendre la liste périodique. Prendre le levier. Prendre les poignées de la pompe et la tige de piston. Mettre le levier sur la tige de piston (dans l'inventaire). Mettre le levier et le piston sur le support fixé au plafond. Séparer l'émeraude du bouchon (dans l'inventaire). Placer l'épingle de l'émeraude des Romanov sur le levier de coincement. Prendre la bouteille en verre. Dans l'inventaire, colmater les trous de

la bouteille avec le bouchon, les poignées de la pompe et le bouchon en caoutchouc. Mettre la bouteille avec les deux bouchons et les poignées de la pompe sur le levier. Prendre le col de cygne et le mettre dans la bouteille en verre. Mettre le tuyau d'arrosage sur le col de cygne. Prendre le tube chirurgical et le mettre sur le tuyau d'arrosage. Utiliser le tube chirurgical et le mettre sur le tuyau du robinet. Prendre la poignée du robinet et la mettre sur le tuyau de celui-ci. Ouvrir la valve du robinet en utilisant la poignée. Prendre la lettre (après l'ouverture du coffre secret). Regarder l'émeraude des Romanov. Mettre l'émeraude des Romanov sous le microscope. Regarder la liste périodique. Utiliser les boutons. Cliquer sur le bouton 1 (le premier à partir de la gauche) jusqu'à ce qu'il indique le chiffre quatre. Cliquer sur le bouton 2 jusqu'à ce qu'il indique le chiffre cinq. Cliquer sur le bouton 3 jusqu'à ce qu'il indique le chiffre deux. Cliquer sur le bouton 4 jusqu'à ce qu'il indique le chiffre deux.

FAÇADE DU CHÂTEAU

Aller vers le cimetière.

CIMETIÈRE

Regarder la tombe et la cloche. Parler à Wolf au sujet de la cloche. Payer Wolf (mettre des marks poméraniens sur lui). Prendre l'échelle. Mettre l'échelle sur les marches de la tombe. Grimper à l'échelle. Ouvrir la grille. Regarder à travers le conduit d'aération. Aller au Posh Express de Danzig.

POSH EXPRESS DE DANZIG

Aller à New York.

NEW YORK

SALLE DES CROQUIS

Prendre la tortue de Feng Li. Ouvrir le tiroir du terrarium. Prendre les friandises pour tortue. Mettre le billet de banque et le timbre-poste dans la vitrine d'exposition. Aller au Posh Express de New York.

POSH EXPRESS DE NEW YORK

Aller à Danzig.

POMERANIE

POSH EXPRESS DE DANZIG

Sortir vers le château.

PARTERRE DU CHÂTEAU

Tirer une branche d'un arbre du parterre (pour l'abîmer).

FAÇADE DU CHÂTEAU

Parler à Wolf. Prendre la planche ainsi que le coupe-bordure. Aller vers le cimetière.

TOMBE DU BARON

Mettre la planche sur les urnes. Grimper jusqu'à la grille. Ouvrir le conduit d'aération. Mettre une friandise à tortue sur la grille. Mettre le coupe-bordure sur la friandise de la tortue. Mettre la tortue sur la friandise.

POSH EXPRESS DE DANZIG

Aller au Pérou.

PEROU

POSH EXPRESS DE LIMA

Regarder la stèle, les macareux et l'horloge. Parler à l'agent. Acheter des intis péruviens. Aller à Mocha Moche.

PREMIÈRE TERRASSE

Traverser le gouffre. Parler à Menendez. Acheter (pour 450 intis) la tête réduite à Menendez. Donner l'émeraude des Romanov à Menendez. Prendre la pelle. Prendre l'échelle en bois. Prendre le jouet à roues. Regarder la stèle (sur la droite). Aller vers les marches qui mènent à la seconde terrasse.

ESCALIERS DE LA TERRASSE, SECONDE TERRASSE

Regarder la niche. Aller vers la seconde terrasse. Prendre le lierre vert et marron (dans le massif de lierres). Retourner vers le gouffre.

GOUFFRE

Attacher le lierre vert et marron ensemble (dans l'inventaire). Attacher les lierres à la statue d'araignée. Utiliser la boucle de lierre. Mettre la boucle de lierre sur le bord du gouffre situé à l'ouest. Aller vers le bord Ouest du gouffre. Utiliser la boucle et la mettre sur l'arbre. Utiliser la boucle de lierre marron. Mettre la boucle de lierre marron sur le bord situé à l'est du gouffre. Aller vers le bord Est du gouffre. Utiliser la boucle de lierre marron et la mettre sur la statue d'araignée. Aller vers le bord du gouffre situé à l'Ouest. Dénouer la corde. Aller vers le bord du gouffre situé à l'Est. Prendre la corde. (Re) prendre l'échelle en bois et la pelle. Aller sur le toit de la tour.

TOIT DE LA TOUR

Dans l'inventaire, attacher la corde à l'échelle. Mettre la corde et l'échelle sur l'autel. Pousser le poteau de l'autel vers l'échelle. Descendre à l'aide de la corde. Regarder le crâne. Prendre le crâne. Prendre la corde. Descendre les marches de la tour vers la seconde terrasse.

SECONDE TERRASSE

Aller vers la porte de l'observatoire.

PORTE DE L'OBSERVATOIRE

Pousser les sept pierres comportant un glyphe jusqu'à ce qu'elles affichent :

Placer le crâne de cristal sur le squelette. Mettre le manche de la pelle dans un des trous du cabestan. prendre le crâne de cristal. Aller à Lima.

POSH EXPRESS DE LIMA

Envoyer la tête réduite, le jouet à roues et le crâne de cristal à New York. Aller ensuite à l'île de Pâques.

ÎLE DE PÂQUES

SITE ARCHÉOLOGIQUE

Parler à Twelvetrees.

TÊTE EN PIERRE

Parler à Twelvetrees.

LA CRIQUE DU GUET

Parler à la vieille femme. Prendre la souche pétrifiée. Mettre la souche dans le gros trou, près de la statue. Prendre le macareux pétrifié. Retourner à l'endroit des fouilles.

SITE ARCHÉOLOGIQUE

Regarder la note de Twelvetrees. prendre la note de Twelvetrees. Prendre le manche. Prendre le poteau. Aller vers la remise.

REMISE

Prendre la corde de démarrage. Retourner au site archéologique. Retourner à l'endroit où se trouve la tête de pierre (au carrefour).

TÊTE DE PIERRE

Mettre le manche sur le disque d'obsidienne. Aller vers la crique du guet.

CRIQUE DU GUET

Mettre le poteau sur la souche pétrifiée. Pousser le poteau. Donner le disque d'obsidienne (pupille) à la vieille femme. Aller au Posh Express de Lima.

POSH EXPRESS DE LIMA

Donner le macareux pétrifié à l'agent. Parler à l'agent (réserver un billet pour l'île de Pâques). Retourner à la crique du guet.

CRIQUE DU GUET

Donner la façade de l'horloge à la vieille femme. Aller au site archéologique.

SITE ARCHÉOLOGIQUE

Parler à Twelvetrees.

CRIQUE DU GUET

Prendre le briquet. Aller vers la carrière.

CARRIÈRE

Regarder la carte constituée de bâtonnets et de ▶

coquilles. Regarder la note de Twelvetrees (dans l'inventaire). Se déplacer de deux écrans vers l'Est (à partir de l'entrée). Faire un croquis (utiliser le journal) du symbole représentant une étoile de mer. Se déplacer d'un écran vers l'Ouest et de cinq écrans vers le Nord. Faire un croquis du symbole représentant une dent de requin. Se déplacer d'un écran vers le Sud et de trois écrans vers l'Ouest. Faire un croquis du symbole représentant une coquille. Se déplacer de trois écrans vers le Sud et d'un écran vers l'Ouest. Faire un croquis de l'hippocampe. Se déplacer de deux écrans vers l'Est et de deux écrans vers le Nord. Aller à la crique du guet (quitter la carrière en vous déplaçant d'un écran vers l'Est et de quatre écrans vers le Sud).

CRIQUE DU GUET

Mettre la corde de démarrage sur la corne en os de baleine (dans l'inventaire). Mettre l'assemblage corne en os de baleine/corde de démarrage dans l'eau. Retourner à l'endroit où se trouve la pierre rouge (trois écrans vers le Nord et un écran vers l'Ouest à partir de l'entrée dans la carrière).

GROSSE PIERRE ROUGE (CARRIÈRE)

Mettre l'ensemble constitué par la corne, la corde de démarrage et l'eau sur l'argile. Pousser le rocher gris. Regarder la fissure. Faire un croquis de la tablette rongorongo. Prendre la tablette rongorongo. Défaire l'assemblage corne/corde de démarrage. Aller au site archéologique (un écran vers l'Est, trois vers le Sud).

SITE ARCHÉOLOGIQUE

Ouvrir la fenêtre de la remise. Entrer par la fenêtre. Prendre la clé à bougie. Attacher la corde de démarrage (dans l'inventaire) au fil de la porte. Mettre la clé à bougie sur le bouchon pour le desserrer. Utiliser la corde de démarrage. Mettre la corde de démarrage sur le bouchon. Dans l'inventaire, allumer le briquet. Mettre le briquet allumé sous le réservoir à essence. Utiliser la corne en os de baleine ou bien le câble électrique. Sortir par la fenêtre.

POSH EXPRESS DU PEROU

Envoyer la corne en os de baleine et la carte à New York. Aller à Sikkim.

SIKKIM

POSH EXPRESS DE SIKKIM

Prendre une brochure sur les «Authentiques moulins à prières de l'Himalaya». Aller au temple de la voie cachée.

ENTRÉE DU TEMPLE

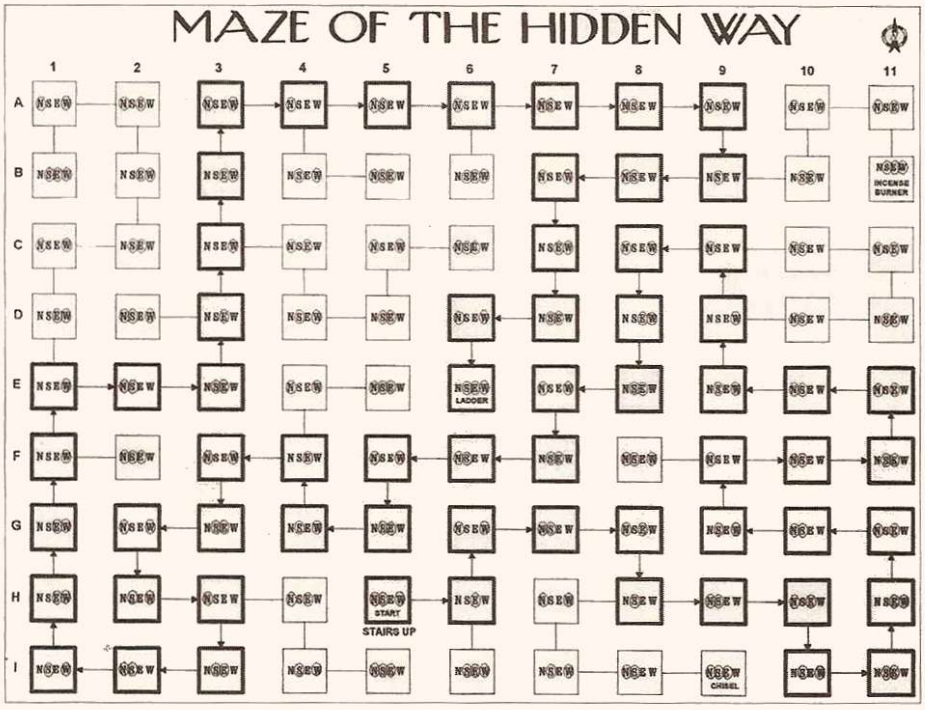
Parler au garde.
Dans l'inventaire, défaire la bague du cigare. Montrer la bague de cigare au garde. Parler au garde à nouveau. Aller vers la façade Sud du temple.

FAÇADE SUD DU TEMPLE

Parler au moine (4) qui se trouve derrière la fenêtre de la cellule située à l'extrême droite. Mettre la brochure (publicité) concernant les moulins à prières sur le moulin de cette cellule (moulin 4). Prendre le moulin de la sérénité. Aller vers la façade Est du temple.

FAÇADE EST DU TEMPLE

Parler au moine (6) qui se trouve derrière la fenêtre de la deuxième cellule à partir de la gauche. Mettre la brochure (publicité) qui traite des moulins à prières sur le moulin de cette cellule. Prendre le moulin de la paix. Aller vers la façade Nord du temple.



FAÇADE NORD DU TEMPLE

Parler au moine (9) qui se trouve derrière la fenêtre de la cellule située à l'extrémité gauche de la façade. Mettre la brochure (publicité) qui traite des moulins à prières sur le moulin de cette cellule. Prendre le moulin de la perspicacité. Parler au moine (12) qui se trouve derrière la fenêtre de la cellule située à l'extrémité droite de la façade Nord. Mettre la brochure (publicité) qui traite des moulins à prières sur le moulin de cette cellule. Prendre le moulin de la vérité. Aller vers la façade Ouest du temple.

FAÇADE OUEST DU TEMPLE

Parler au moine (14) qui se trouve derrière la fenêtre de la première cellule située à droite de l'escalier. Mettre la brochure (publicité) qui traite des moulins à prières sur le moulin de cette cellule. Prendre le moulin de la sagesse. Aller vers la façade Sud du temple.

FAÇADE SUD DU TEMPLE

Mettre le moulin de la sagesse sur la cellule située à l'extrémité droite de la façade. Aller vers la façade Est du temple.

FAÇADE EST DU TEMPLE

Mettre le moulin de la sérénité sur la première cellule située à gauche de l'escalier. Aller vers la façade Nord du temple.

FAÇADE NORD DU TEMPLE

Mettre le moulin de la paix sur la cellule située à l'extrémité gauche de la façade. Aller vers la cellule située à l'extrémité droite. Mettre le moulin de la perspicacité sur la cellule qui se trouve à l'extrémité droite de la façade. Aller vers la façade Nord du temple.

FAÇADE OUEST DU TEMPLE

Mettre le moulin de la vérité sur la première cellule située à droite de l'escalier. Aller vers la façade Nord du temple.

FAÇADE NORD DU TEMPLE

Parler au moine qui se trouve dans la cellule placée à l'extrémité gauche de la façade. Aller vers la façade Ouest du temple.

FAÇADE OUEST DU TEMPLE

Entrer dans la première cellule située à gauche de l'escalier.

LABYRINTHE (voir aussi la carte)

À partir de la salle d'entrée, tirer sur la corde située à l'Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Prendre le ciseau. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Est et al-

ler vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'ouest. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Est et aller vers l'Est. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Prendre l'encensoir pour en faire une pièce d'exposition. Tirer sur la corde Nord et aller vers le Nord. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Tirer sur la corde Ouest et aller vers l'Ouest. Tirer sur la corde Sud et aller vers le Sud. Défaire la corde qui se trouve contre la partie gauche du mur du fond. Grimper à l'échelle.

COUPOLE

Regarder le livre de Maître Lu. Descendre grâce à l'échelle.

FAÇADE OUEST DU TEMPLE

Aller vers la façade Sud du temple.

FAÇADE SUD DU TEMPLE

Aller vers l'entrée qui mène au temple.

ENTRÉE DU TEMPLE

Aller au Posh Express.

POSH EXPRESS DE SIKKIM

Envoyer le ciseau et l'encensoir à New York. Aller à Peiping (alcôve de Lu).

PEIPING

ALCÔVE DE LU

Aller dans la cour du « Hall of Classics » (donner le passe au gardien).

COUR DU « HALL OF CLASSICS »

Prendre le gong. prendre le maillet. Retourner vers l'alcôve de Lu.

ALCÔVE DE LU

Mettre le gong sur le brasero. Pousser la tablette de droite. Pousser à nouveau la tablette de droite. Mettre le maillet sur les tablettes renversées afin d'accéder au journal. Prendre le morceau de charbon. Mettre le morceau de charbon sur le journal.

TOMBEAU DE L'EMPEREUR

FERME

Regarder la poterie cassée. Interroger le fermier à propos de la poterie cassée. Donner des yuans chinois au fermier en échange de la pelle. Ouvrir la porte de la cave. Entrer dans la cave.

CAVE DE LA FERME

Tirer le sac de riz. Creuser le mur avec la pelle. Tirer sur la main en terre cuite. Regarder par le trou. Aller vers la ferme.

FERME

Demander au fermier s'il possède une lanterne. Aller vers la cave.

CAVE DE LA FERME

Passer par le trou.

VESTIBULE OUEST

Aller vers la direction Est (quatrième corridor).

CORRIDORS DE SOLDATS

Dans le quatrième corridor, pousser le cinquième soldat bleu. Dans le cinquième corridor, tirer sur le premier soldat rouge et prendre la poutre en bois. Dans le deuxième corridor, pousser le chariot vers la direction Est.

VESTIBULE EST

Prendre les boucliers des deux statues de soldats. Prendre le petit poteau en bois. Pousser le chariot vers la direction Est.

TUNNEL DE L'ARBALÈTE

Prendre la manivelle. Pousser le chariot vers la direction Est.

TUNNEL DU BROYEUR

Mettre la manivelle dans la fente prévue à cet effet. Utiliser la manivelle. Mettre le petit poteau en bois sur la manivelle. Mettre la longue poutre en bois sur le corridor. Prendre le petit poteau en bois. Prendre la manivelle. Aller vers le Nord.

SALLE DU PONT

Tirer sur la roue (trois fois). Mettre la pelle dans le trou qui apparaît sur le pont. Tirer sur la roue (une fois). Donner la manivelle à Mei Chen. Demander à Mei Chen de traverser le pont. Pousser la roue (une fois). prendre la pelle. Pousser la roue (trois fois). Demander à Mei Chen d'actionner la manivelle. Aller de l'autre côté du pont. Aller vers l'Est.

GRANDE SALLE DU TOMBEAU

Aller vers l'extrémité du quai. Mettre les deux boucliers sur le lac. Aller vers la direction Est.

MAUSOLÉE

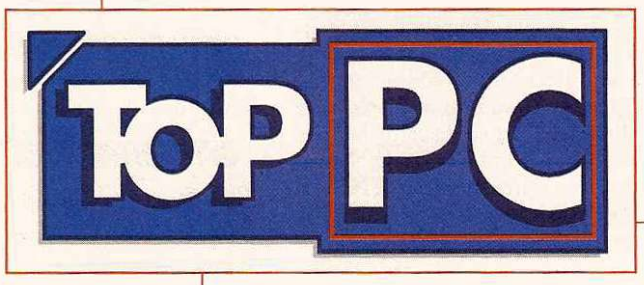
Prendre le sceau impérial de l'Empereur.

... Félicitations ! Vous avez términé le jeu ! ■

désormais,

pour acheter votre PC

consultez les pages



votre revendeur s'y trouve sûrement

Extrait de nos bonnes affaires

MID 17 ans

Works Windows & Saari Personal Manager offerts avec la configuration 1 Go

Photo non contractuelle

ValuePlus PENTIUM 75

7995 FTTC

ractéristiques techniques du ValuePlus Pentium 75

ître Mini-tour • Carte mère Intel • Mémoire vive 8 Mo extensible à 128 Mo • Cache de 256 Ko 2ème niveau • 2 contrôleurs Fast IDE PCI • 2 baies 5,25" libres • 3 slots ISA, 1 slot PCI et 1 slot I/ISA libres • carte vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • 2 ports série • 1 port parallèle • 1 connecteur clavier • 1 connecteur souris • Clavier pour Windows 95 • Souris • Windows 95 • Ecran couleur 14" GA pitch 0,28 • Garantie 2 ans

Réf : VPR1G8W* **ValuePlus Intel Pentium 75 8 Mo/1 Go** **8 595 FTTC**

Réf : VPR548W* **ValuePlus Intel Pentium 75 8 Mo/540 Mo** **7 995 FTTC**

garantie 2 ans

Saari Personal Manager : Agenda, répertoire d'adresses, bloc-notes, comptabilité personnelle, suivi budgétaire, connexion bancaire, horloge planétaire.

EPSON Stylus 820 : Imprimante matricielle à jet d'encre. Impression couleur en option. Résolution 720 ppp en noir sur papier ordinaire. Vitesse jusqu'à 2 ppm en texte noir en 360 ppp.

Exceptionnel

ValuePlus Intel Pentium 75 RAM 8 Mo, disque dur 1 Go, Windows 95

+ Works Windows
+ Saari Personal Manager

9 595 FTTC

Réf : VPR1GB1*

&

Imprimante EPSON Stylus 820

Maxi Sound CD 16

Pack Maxi sound (Réf : PACK16P)
Comprend une carte audio MaxiSound 16 bits, un lecteur interne de CD-ROMs 4x, deux haut-parleurs stéréo et 3 titres CD-ROM "DarkForce", "RayMan" et "Rebel Assault"

1 495 FTTC

Pack Discovery CD 16 (Réf : PACK16D6). Comprend une carte audio stéréo SoundBlaster 16 bits, un lecteur interne de CD-ROMs 6x, deux haut-parleurs stéréo et 11 titres CD-ROM dont "Alone in the Dark", "Theme Park", "Les coupes du monde de Football"...

2 394 FTTC

4ème Dimension Windows
3 606 FTTC
(Réf : 4DWIN)

4ème Dimension

Joystick Warrior 5 — **95 FTTC** Réf : OPJOYS

Joystick Super Warrior 5 — **149 FTTC** Réf : OPJOYS2

Compaq Presario Multimédia

7995 FTTC

Presario CDS 523 8/420 Mo Multimédia

Réf : QOW523

Presario 7106 DX4/100 8 Mo/420 Mo

8995 FTTC

Réf : QOX7106

CDS 523 : Processeur Intel DX2/66 • Moniteur intégré SVGA 14" couleur • Lecteur de CD-ROMs intégré 4X • Carte son 16 bits • Haut-parleurs et micro intégrés • Clavier • Souris • DOS 6, Windows 3.1, coupon Windows 95, Microsoft Works, Microsoft Money, Microsoft Entertainment Pack (version anglaise), 3 titres CD-ROM en français : "Abidou", "Etoiles et planètes", "King Quest VII" • Garantie 3 ans.

DESTOCKAGE

Presario 7150 Pentium 75 MHz 8 Mo/540 Mo

10 995 FTTC

Réf : QOR7150A

7106 et 7150 : RAM extensible à 128 Mo • Vidéo RAM 1 Mo extensible à 2 Mo • Écran couleur 14" SVGA • Lecteur de CD-ROMs intégré 4X • Interface audio stéréo 16 bits intégrée • Haut-parleurs externes • Clavier • DOS 6, Windows 3.1, coupon Windows 95 • Livré avec WordPerfect Works (logiciel intégrant les modules de traitement de texte, de tableur, de base de données, de graphique et de communication), Microsoft Money, les jeux Lode Runner et SimCity 2000, 2 titres CD-ROM en français : "Étoiles et planètes" et "King Quest VII" • Garantie 3 ans.

Partenaire Éducation & Recherche

COMPAQ FUJITSU ICL

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !

MID Info'Products Europe

MARS 1996

	BOULOGNE	LYON	GRENOBLE	AQUITAINE	NANTES	REIMS
1) 49-23-62-49	TEL (1) 46-04-93-70	TEL 78-24-57-63	TEL 76-87-89-89	TEL 56-51-85-85	TEL 40-93-11-48	TEL 26-87-80-20
1) 43-38-20-24	FAX (1) 46-04-92-84	FAX 78-24-96-28	FAX 76-46-92-38	FAX 56-51-81-36	FAX 40-68-97-41	FAX 26-05-10-49

MICRO • INFORMATIQUE • DIFFUSION

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !

Performa 630

Disposant d'un lecteur de CD-ROMs double vitesse et d'un modem, Performa 630 représente la première configuration multimédia de la gamme et accepte différentes options comme la carte TV.

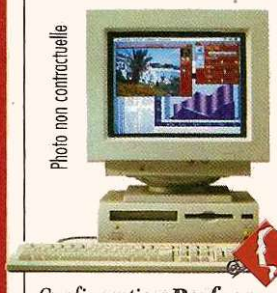


Photo non contractuelle

Unité Centrale **Performa 630 CD/Modem 8 Mo/500 Mo et clavier AppleDesign**

7 795 FTTC

Réf : MP6508M

Prix Éducation : 7 554 FTTC

Configuration **Performa 630 CD/Modem 8 Mo/500 Mo,** écran couleur 14" SVGA, clavier AppleDesign

Payez en 5 mensualités de 1 798 F après un apport de 300 F * (voir page 2)

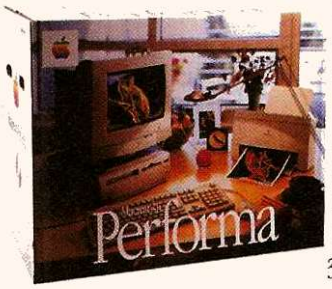
8 990 FTTC

Réf : MP6508M et VGA14BP*

Processeur Motorola 68LC040 à 66/33 MHz • Mémoire vive 4 Mo soudée, extensible à 36 Mo (1 slot SIMM 72 broches) • VRAM de 1 Mo • Connecteurs : PDS, pour carte de communication, pour carte d'entrée vidéo PAL, SECAM, NTSC, dédié pour carte réception télévision • Récepteur infrarouge pour télécommande des fonctions télévision et lecteur de disques compacts.

Solution "Prête à l'emploi"

Performa 6200 & imprimante



Ensemble comprenant une unité centrale Performa 6200 CD 8 Mo/500 Mo, un écran couleur 14" multifréquences, un clavier AppleDesign, une imprimante StyleWriter couleur 2400 et les logiciels Système 7.5, At Ease, Echange PC/Mac et ClarisWorks 3.0 préchargés.

Et une douzaine de logiciels et 3 titres CD-ROM

11 995 FTTC

Réf : PE162ESW

Prix Éducation : 11 754 FTTC

La Banque Multimédia

PaintBrush Clip'Art
MAC ou PC

12 000 Clip'Arts dessinés par des professionnels au format PICT 2 vecteurs redimensionnables et éditables avec la plupart des logiciels de dessin.

Saviez-vous qu'une seule illustration sur une page de texte augmente la visibilité de celle-ci de 300 % ?

Ce titre est compatible avec les traitements de texte et les logiciels de mise en page et de dessin vectoriel ou bitmap leaders du marché.

Réf : P00130 (PC) - P00131 (Mac)

289 FTTC

Michel-Ange
MAC ou PC

L'œuvre complète de l'artiste et la restauration de la Chapelle Sixtine.

Ce remarquable titre interactif permet d'explorer la vie et les œuvres d'un génie dont la personnalité et le talent en firent l'un des artistes le plus marquant de la renaissance.

Réf : P00232 (PC) - P00744 (Mac)

349 FTTC

Dictionnaire HACHETTE
MAC ou PC

80 000 entrées, 4 50 illustrations hautes défi tions plein écran. 30 cartes interactives, vidéo et animation 3D, documents sonores, recherche multi critère, facilité d'accès à l'information.

Réf : P00594 (PC) - P00639 (Mac)

689 FTTC

Venez découvrir la Banque Multimédia dans votre boutique MID : plus de 100 titres CD-ROM disponibles sur stock, choisis parmi les meilleurs titres du marché dans des domaines variés (Educatif, Jeu, Culturel, Graphisme, Charme Bureautique...

Reprise jusqu'à 5 000 FTTC

de votre ancien ordinateur pour l'achat d'un

Macintosh DOS/Compatible

Bénéficiez de tous les avantages d'un Macintosh et d'un PC Multimédia réunis

MAC + PC

2 ordinateurs en 1

ON NE PEUT PAS SE TROMPER

Solutions de financement

* sous réserve d'acceptation de votre dossier par CETELEM.

Pour un paiement en 5 mensualités :
Pour un apport de 50 F (montant d'achat de 1 000 à 2 000 F) ou 100 F (montant d'achat de 2 001 à 3 000 F) ou 150 F (montant d'achat de 3 001 à 4 000 F) ou 200 F (montant d'achat de 4 001 à 8 000 F) ou 300 F (montant d'achat de 8 001 à 10 000 F) égal au coût total du crédit, TEG variant de 20,81 % à 10,20 % l'an au 01/01/96 selon le montant de l'achat. Offre valable pour un achat de 1 000 F à 10 000 F hors assurance facultative.

Exemple :
■ Montant de l'achat de 7 990 F ■ Versement comptant : 200 F ■ Montant du crédit : 7 990 F remboursable en 5 mensualités de 1 598 F chacune hors assurance facultative ■ TEG : 10,21 % l'an au 01/01/96 ■ Côut total du crédit : 200 F ■ Coût total de l'achat à crédit : 8 190 F.

Justificatifs :
Pour demander un crédit, veuillez vous munir d'une pièce d'identité, de votre dernier bulletin de salaire, d'un chèque annulé ou d'un relevé d'identité bancaire et d'une facture EDF.

Autres solutions de financement possibles : nous consulter.

Tarif Education :
Pour connaître la liste des enseignants et établissements éligibles ainsi que les procédures de commande, consultez-nous.

MID édite régulièrement des catalogues et des documentations commerciales. Pour les recevoir gratuitement et sans obligation d'achat, faites parvenir vos coordonnées à MID Service Abonnements, 3 rue Sandoz, BP 113, 93130 NOISY LE SEC. Le taux de TVA des produits décrits dans ce document est de 20,6%. Les prix et les caractéristiques techniques des produits de ce document sont donnés à titre indicatif (dans la limite des stocks disponibles) et peuvent être modifiés à tout moment et sans préavis. Les prix publiés dans ce document s'entendent port non-compris. Les photographies, dessins et schémas du présent document n'ont aucun caractère contractuel. Les marques et les noms déposés figurant dans ce document appartiennent à ceux qui les ont déposés.

IBM COMPAQ FUJITSU ICL

MID Info'Products Europe

MARS 1996

PARIS TEL (1) 49-23-62-49 FAX (1) 43-38-20-24
BOULOGNE TEL (1) 46-04-93-70 FAX (1) 46-04-92-84
LYON TEL 78-24-57-63 FAX 78-24-96-28
GRENOBLE TEL 76-87-89-89 FAX 76-46-92-38
AQUITAINE TEL 56-51-85-85 FAX 56-51-81-36
NANTES TEL 40-93-11-48 FAX 40-68-97-41
REIMS TEL 26-87-80-2 FAX 26-05-10-3

Apple Macintosh

Performa 5200/75

Doté d'un écran 15" multifréquences, d'un micro et de haut-parleurs stéréo intégrés, d'un lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, d'un clavier AppleDesign, le Performa 5200 avec son processeur PowerPC cadencé à 75 MHz est l'outil multimédia idéal.

Performa 5200/75 CD 8 Mo/800 Mo, 3 titres CD-ROM et ClarisWorks 3.0 préchargé

Baisse de prix

à partir de ~~9 995~~ FTTC

Prix éducation, le prix public étant de 10 495 FTTC

Réf : P52C808*

Processeur RISC PowerPC 603 à 75 MHz • Mémoire vive 8 Mo non soudée extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau • VRAM 1 Mo • Connecteurs : PDS, de communication, d'entrée vidéo et connecteur pour carte récepteur TV.

Performa 5300/100

Le Performa 5300 est le grand frère du Performa 5200. Avec son processeur PowerPC, ses fonctions vidéo (tuner, TV) ou de décompression MPEG, son modem à 14 400 bauds (Minitel, fax, répondeur et Internet), il est considéré comme la Rolls des Performa.

Performa 5300/100 CD TV 16 Mo/1,2 Go et 2 titres CD-ROM

Baisse de prix

~~18 995~~ FTTC

Réf : P53T1G6*

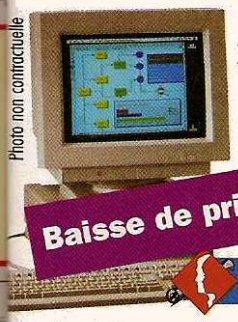
Prix Éducation : 18 495 FTTC

Processeur RISC PowerPC 603e à 100 MHz • Mémoire vive 8 Mo non soudée extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches) • VRAM 1 Mo • Carte de récepteur TV et d'acquisition vidéo et carte de décompression MPEG • Connecteur PDS et connecteur de communication.

Performa 6300/100

Vos applications sont gourmandes et vous souhaitez passer à la vitesse supérieure, alors n'hésitez plus c'est le Macintosh Performa 6300 avec son processeur PowerPC fréquencé à 100 MHz qu'il vous faut.

Photo non contractuelle



Unité Centrale **Performa 6300/100 CD 8 Mo/1,2 Go** lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, ClarisWorks 3.0 et clavier AppleDesign

Baisse de prix

~~11 995~~ FTTC

Réf : P63C12G8

Prix Éducation : 11 513 FTTC

Option écran couleur 14" SVGA pitch 0.28 — Réf : VGA14BP*

supplément de 1 194 FTTC

Option écran couleur Apple 15" multifréquences — Réf : MEC15PO*

supplément de 1 844 FTTC

Processeur RISC PowerPC 603e à 100 MHz • Mémoire vive 8 Mo non soudée extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches non appairés) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau • VRAM 1 Mo • Connecteurs internes pour cartes optionnelles : PDS, de communication, d'entrée vidéo PAL, SECAM, NTSC, dédié pour carte réception télévision.

Performa 6200

Photo non contractuelle

Performa 6200 est le Macintosh à base de processeur PowerPC 603 le plus abordable.

Unité centrale **Performa 6200/75 CD 8 Mo/500 Mo**, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, clavier AppleDesign et ClarisWorks 3.0 préchargé

Baisse de prix

~~8 795~~ FTTC

Réf : MP62C508

Prix Éducation : 8 295 FTTC

Processeur RISC PowerPC 603 à 75 MHz • Mémoire vive 8 Mo non soudée extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches non appairés) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau • VRAM 1 Mo • Connecteurs internes : PDS, de communication, d'entrée vidéo PAL, SECAM, NTSC, dédié pour carte réception télévision.

Configuration **Performa 6200/75 CD 8 Mo/500 Mo**, écran couleur 14" SVGA, clavier AppleDesign et ClarisWorks 3.0 préchargé.

Baisse de prix

~~9 990~~ FTTC

Réf : MP62C508 et VGA14BP*

Power Macintosh 7200

Photo non contractuelle

Il représente la performance, l'extensibilité et l'ouverture à un prix abordable. Construit autour du processeur PowerPC 601 cadencé à 90 MHz, il est équipé de 3 connecteurs PCI.

Unité centrale Power Macintosh **7200/90 CD 8 Mo/1 Go**

Baisse de prix

~~11 995~~ FTTC

Réf : W29C1G8

Prix Éducation : 9 295 FTTC

Processeur RISC PowerPC 601 à 90 MHz avec 32 Ko de mémoire cache intégrée • Mémoire vive 8 Mo non soudée extensible à 256 Mo (4 slots DIMM 168 broches non appairés) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau extensible à 512 K • VRAM 1 Mo extensible à 2 ou 4 Mo • 3 connecteurs PCI • connecteur Ethernet 10BaseT et AAUI-15 • deux connecteurs série compatibles LocalTalk et Géoport.

Power Macintosh 8500

Unité centrale Power Macintosh **8500/120 CD 16 Mo/1 Go**

Baisse de prix

~~29 995~~ FTTC

Réf : W82C1G6

Prix Éducation : 29 513 FTTC

Processeur RISC PowerPC 604 à 120 MHz intégrant 32 Ko de mémoire cache • Mémoire vive 16 Mo non soudée extensible à 512 Mo par 8 connecteurs DIMM 168 broches non appairés • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau extensible à 512 Ko • Mémoire vidéo 2 Mo extensible à 4 Mo • 3 connecteurs PCI compatibles avec les spécifications PCI 2.0 (ces connecteurs ne sont pas compatibles NuBus) • 4 ports entrée/sortie vidéo • 1 connecteur DAV interne • 4 connecteurs Cinch pour entrée/sortie audio • connecteurs Ethernet 10BaseT et AAUI-15 • 2 ports série compatibles LocalTalk et Géoport.

Partenaire Éducation & Recherche

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !

MARS 1996

S
) 49-23-62-49
) 43-38-20-24

BOULOGNE
TEL (1) 46-04-93-70
FAX (1) 46-04-92-84

LYON
TEL 78-24-57-63
FAX 78-24-96-28

GRENOBLE
TEL 76-87-89-89
FAX 76-46-92-38

AQUITAINE
TEL 56-51-85-85
FAX 56-51-81-36

NANTES
TEL 40-93-11-48
FAX 40-68-97-41

REIMS
TEL 26-87-80-20
FAX 26-05-10-49

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

VENTE PAR CORRESPONDANCE (1) 43 290 290

NOUVEAU !

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème	AMIENS (80)	ANTONY (92)	COMPIEGNE	POITIERS (86)	ST DENIS (93)	TOULOUSE (31)	VERSAILLES
46 rue des Fossés St Bernard	17 rue des Écoles	56 Bd St Michel	137 avenue Victor Hugo	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins	25 av de la Division Leclerc	37 cours Guynemer	12 rue Gaston Hulin	Centre commercial St Denis Basilique	14 rue Temponières (angle rue St Rome)	16 rue de la Pa
75005 PARIS	75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS	80000 AMIENS	N20 - 92160 ANTONY	60200 COMPIEGNE	86000 POITIERS	6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS	31000 TOULOUSE	78100 VERSAI
(1) 43 290 290	(1) 46 33 68 68	(1) 43 25 85 55	(1) 44 05 00 55	22 97 88 88	(1) 46 665 666	44 20 52 52	49 50 58 58	(1) 42 43 01 01	61 216 216	(1) 39 50 5

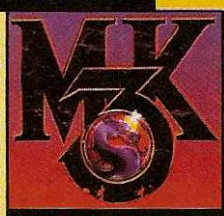
DES PRIX A TOMBER PAR TERRE ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

+ 10 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

PC CD-ROM

ACCESSOIRES PC
ENCEINTES SBC-600 (5W) 179
ENCEINTES SBC-610 (10W) 259
ENCEINTES SOUNDBOOSTER (100W) 429
CD ROM GOLDSTAR (2X) 690

JEUX PC CD-ROM NEUFS
11 TH HOUR 399
3D ATLAS 369
3D LEMMINGS 349
3D ULTRA PINBALL 299
688 ATTACK SUB H.C 99
7 TH GUEST 99
ACE OF CARDS 249
ACTUA SOCCER 349
ADI 3EME ANGLAIS 399
ADI 4EME ANGLAIS 399
AIR POWER (VF) 349
AL UNSER,JR. RACING 279
ALIEN ODISSEY 369
ALIEN TRILOGY 349
ALIENS COMIC BOOK 399
ALONE IN THE DARK + JACK 149
ALONE IN THE DARK 2 + 1 369
AMAZONE QUEEN 299
ANVIL OF DAWN 349
APACHE LONGBOW 349
ARE YOU AFRAID...DARK VO 399
ARMORED FIST 299
ASCENDANCY 399
ASSAULT RIGS 299
ASTERIX LE DEFI DE CESAR 249
ATLAS DU MONDE 399
BAD MOJO 369
BATMAN FOREVER 349
BATTLE ISLE 3 369
BATTLEDROME 199
BEAT THE HOUSE 199
BIOFORGE 299
BIT MAP BROTHERS COMPIL. 199
BRETT HULL HOCKEY 95 369
BRUTAL 199
BUREAU 13 99
BURIED IN TIME (WIN 95) 249
CAESAR 1 99



MORTAL KOMBAT 3
PC 369F

CAESAR 2 349
CANNON FODDER 2 99
CAR & DRIVER H.C 99
CARTON ROUGE ! 299
CHAOS CONTROL 299
CHESS CHALLENGE 249
CIVILIZATION NETWORK 299
STRIP POKER (VO) 199
COFFRET MILLE HIGH CLUB 399
AVENTURE FLASHBACK 269
COLONIZATION 349
COMMAND & CONQUER 369
COMMANCHE ACES... 399
CONSPIRACY 99
CREATURE SHOCK 99
CRUSADER NO REMORSE 369
CYBERMAGE 349
D. 369
DAEDELUS ENCOUNTER 349
DARK FORCES 299
DAWN PATROL 99
DEUS EX MAQUINA 369
DICTIONNAIRE HACHETTE 689
DIG (THE) 399
DOMINUS 249
DOOM 2 369
DUNE 2 / LURE OF...(VO) 149
DUNGEON KEEPER 349
DUNGEON MASTER 2 399
EARTHSIEGE EXTENSION 199
EARTHWORM JIM 1 & 2 299
ECSTATICA 99
ENCYCLOP. COUPE DU MONDE 349
EURO FIGHTER 2000 369
EXTREME PINBALL 229
F 15 STRIKE EAGLE 2 99
F 19 STEALTH FIGHTER 99
FADE TO BLACK/FLASHBACK 2 369
FATAL RACING 349

FIFA INTERNATIONAL SOCCER 249
FIFA SOCCER + GRAVIS PAD 349
FIFA SOCCER 96 369
FIGHTER DUEL 299
FLIGHT COMPILATION 269
FLIGHT UNLIMITED 329
FORMATION A INTERNET 399
FORT BOYARD LE DEFI 299
FRANKENSTEIN (VF) 399
FULL THROTTLE (VF) 399
FX FIGHTER 249
GABRIEL KNIGHT 2 449
GOBLINS 3 99
GRAND PRIX 2 379
GRAND PRIX MANAGER 369
GREAT NAVAL BATTLES 4 369
GUIGNOLS DE L'INFO 399
HAND OF FATE 99
HARD BALL 4 369
HEART OF DARKNESS 399
HELL CAB 269
HEROES OF MIGHT & MAGIC 369
HEXEN BEYOND HERETIC 369
HI-OCTANE 299
HIVE (THE) 329
IN THE FIRST DEGREE 399
INDIANA JONES 3 99
INDY CAR 2 269
INFERNO 199
INTERNATIONAL MOTO X 299
INTERNATIONAL TENNIS OPEN 349
IRON ASSAULT 249
JAGGED ALLIANCE 349
JOURNEYMAN PROJECT 249
JUNGLE/DESERT STRIKE 149
LAST DYNASTY 349
LOBO 369
LOST EDEN 249
MACHIAVELLI THE PRINCE 299
MAGIC CARPET 2 369
MARCO POLO 269
MECH WARRIOR 2 NF 369
MEGA COMPIL 10 TITRES 199
MICROMACHINE 2 + KIT 299

Z
PC 299F

MORTAL COIL 299
MORTAL KOMBAT 3 369
MYST VF 369
NAVY STRIKE 399
NBA JAM 2 299
NBA LIVE 96 369
NEED FOR SPEED 369
ORION CONSPIRACY VF 329
BENEATH + CANNON FODDER 349
PANIC IN THE PARK (VO) 299
PERFECT PINBALL 139
PGA TOUR GOLF 96 369
PHANTASMAGORIA (VF) 449
PITFALL 379
PLAYER MANAGER 2 299
POLICE QUEST SWAT 5 (VO) 349
PRIMAL RAGE 289
PRISONERS OF ICE 299
PSYCHO PINBALL 299
RAVEN PROJECT 329
RAYMAN 299
REBEL ASSAULT 2 399
RENEGADE 299
REVOLUTION X 249
RIDDLE OF MASTER LU (VO) 299
RISE 2 349
ROAD WARRIOR QUARANTINE 2 299
SCOTTISH OPEN GOLF 249
SCREAMER 249
SHANNARA 349
SHELLSHOCK 349
SHIVERS (VF) 399
SHOCKWAVE ASSAULT 349
SIM TOWN 299
SIMON THE SORCERER 2 (VF) 329
SLAM CITY 299
SLIPSTREAM 5000 VF 249
SPACE QUEST 6 349
STAR CRUSADER 99
STAR TREK TECHNICAL MAN 249
STAR TREK NEXT GENERATION 399

PC OCCASION

STONEKEEP 399
STRIKER 95 269
T.MEK 299
TALK TO ME ANGLAIS DEB.1 689
TALK TO ME ESPAGNOL DEB.1 689
TERMINAL VELOCITY 249
THUNDERHAWK 2 349
TIE FIGHTER 369
TIME GATE (LES TEMPLIERS) 369
TUNELAND 269
ULTIMATE DOOM 229
UNDER A KILLING MOON (VF) 199
WARCRAFT 2 379
WARRIORS 299
WEREWOLF VS COMANCHE 399
WING COMMANDER 4 369
WIPE OUT 349
WITCHAVEN 299
WORMS 249
Z 299
ZOOP 269

JEUX D'OCCASIONS PC CD-ROM
ACTION SOCCER 96 179
ALONE IN THE DARK 3 + 1 279
ARMORED FIST 199
BETRAYAL AT KRONDOR 199
BIOFORGE 199
BLOODNET 199
CARMEN SAN DIEGO (WORLD) 169
CHAOS CONTROL 199
COMANCHE 249
COMMANDER BLOOD 199
DAEDELUS ENCOUNTER 199
DARKSEED 169
DRAGONSPHERE 199
DUNGEON MASTER 2 249
EARTHSIEGE 199
FADE TO BLACK 249
FLIGHT UNLIMITED 249
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS 199
FX-FIGHTER 169
HARD BALL 4 279
LAST DYNASTY 249
LITTLE BIG ADVENTURE 169
MACCHIAVELLI 199
MAGIC CARPET 169
MECH WARRIOR 2 NF 249
MORTAL KOMBAT 2 169
MYST VO 199
NHL HOCKEY 95 199
PAGAN/ULTIMA 8 199
PIZZA TYCOON 199
QUEST FOR KNOWLEDGE 249
RALLY 199
RETURN TO ZORK 169
RUGBY EA 199
SLIPSTREAM 5000 VF 169
STAR TREK : NEXT GENERATION 249
SUPER KARTS 169
TANK COMMANDER 199

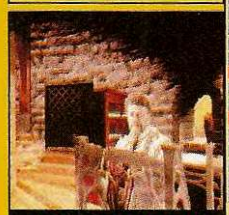
CD-X CHARME ADULTES

JEUX / IMAGES PC - NEUFS
BOX OF X 1, 2 OU 3 199
CALIFORNIA CALENDAR SUPERSTARS 249
CLIMAX 199
CLUB 69 149
DIVA-X ARIANA 299
ERUPTION 199
EXOTIC EXTASY 199
EXTREME GAIL 149
FANTASMES A LA CARTE (ELODIE) 249
HARD SHOW GIRLS 249
INTERVIEW DE PAULINE (L') 399
LE JEU DE L'OIE 295
LOVE PYRAMID 289
LUSCIOUS LIPS 199
NAUGHTY PUSSIES 149
PARTY TIME 199
PASSEPORT X A BUDAPEST 249
PINK SHEETS 149
PLEASURE ISLAND 149
PORN ASSYLUM 149
PORNMANIA 2 249
PUSSY GALORE 199
RED HOT 199
SEX CASTLE 289
SEX MOTEL 249
SEXY ZAPPING 249
STRIP POKER PRO 269

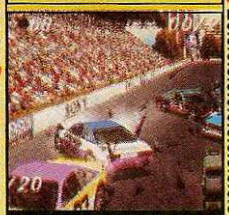
JEUX / IMAGES PC & MAC - NEUFS
AMERICAN BLONDES 149
ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT 249
ASIAN PALATE 2 249
BABY'S GOT BUTT 159
BATTLE OF THE STARS 149
BETTY PAGE 299
BRIGITTE LIVE N°1 399
CYRANO 289
DEBORAH MANGAS 349
DEEP THROAT GIRLS 4 249
EROTIC GAMES SAMPLER 39
EROTIKA MANGA 349
FLESHSTONES 159
HOLLYWOOD SCANDAL 199
HOT LEATHER 249
INFERNO 189
JET STREAM 199
LIPSTICK LESBIANS 199
MADDAM'S FAMILY 249
MIKKI FINN 359
MURPHIE'S BROWN 249
NIPPON OBSESSIONS
IMAGES MANGAS HARD 249
PARIS X 1900 : BELLE EPOQUE 329
PLEASURE CD VOL 1 199

PRIVATE VIDEO MAGAZINE N°1
QUASIMODO
SAM BOTTE (LES HISTOIRES..)
SAMURAI PERVERT INTERACTIVE
SEA SEX & SURF
SEX THERAPY
SEYMORE BUTTS N°1
SHAME
SONG BIRD
SORDID STORIES
SPACE SIRENS 2
SPACE SIRENS
STAR TRIQUE - POWERSCOPE VOL 1
STILETTO
STRAIGHT AS...
STRANGE SEX IN STRANGE PLACES
TASTE OF EROTICA
TEMPTED
TOKYO NIGHTLIFE INTERACTIF
VAMPIRE'S KISS
VICE
VIDEO PHONE
VIRGINS N°3
VIRTUAL ESCORT
VIRTUAL SEX SHOOT
VIRTUAL VALERIE 2
VIRTUAL VIXENS
VIRTUALLY YOURS
VIRTUALLY YOURS 2
WANDERLUST
WOMAN TO WOMAN
ZARA WHITE DOUBLE XPERIENCE

NOUVEAU ! DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COULEU CD-ROM CHARME POUR ADULTES



FRANKENSTEIN
PC/MAC 399F



DESTRUCTION DERBY
PC 349F

VIRTUAL VALERIE
CYBERSEX PC & M

COMMANDEZ FACILEMENT !

TELEPHONE 3615
36 685 686 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT
96 PAGES COULEUR
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 2

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATU

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	MACHINE	Neuf	Occase	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER		

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ...../.....
Signature :
LIVRAISON 24H CHRONO

Pentium : la performance au meilleur prix

Caractéristiques techniques générales communes aux Mini-Tours

Carte mère Intel • RAM 8 Mo (extensible à 128 Mo) • processeur Intel Pentium • disque dur interfacé Fast-IDE • carte vidéo PCI SVGA • RAM vidéo 1 Mo (extensible à 2 Mo) • 2 contrôleurs Fast-IDE PCI • 2 ports série • 1 port parallèle • 1 port clavier • 256 Ko de mémoire cache de 2ème niveau • 2 slots PCI et 4 slots ISA disponibles • 2 baies 5,25" disponibles • alimentation 200 W • clavier • souris • Windows 95 • garantie 2 ans en atelier.

Réf : P121G84*	**Pentium 120 MHz 8 Mo/1 Go, écran couleur SVGA 14"**	**9 995 FTTC**
Réf : P101G8W*	**Pentium 100 MHz 8 Mo/1 Go, écran couleur SVGA 14"**	**9 495 FTTC**

Les configurations Pentium ci-dessus peuvent bénéficier de l'intégration d'un kit Multimédia comprenant un lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse et une carte son 16 bits — supplément de **1000 FTTC**

Modèles multimédia avec lecteur CD-ROMs sextuple vitesse et carte son intégrée

Réf : P166G26*	**Pentium 166 MHz 16 Mo EDO/1,2 Go, écran couleur SVGA 15"**	**16 995 FTTC**
Réf : P150G26*	**Pentium 150 MHz 16 Mo EDO/1,2 Go, écran couleur SVGA 15"**	**15 495 FTTC**
Réf : P131G26*	**Pentium 133 MHz 16 Mo/1,2 Go, écran couleur SVGA 15"**	**13 995 FTTC**

Le pentium pour toute la famille

En cadeau

- SAARI Personal Manager (Réf : ORDIPMW2)
  Agenda, répertoire d'adresses, bloc-notes, comptabilité personnelle, suivi budgétaire, connexion bancaire, horloge planétaire
- 2 jeux : "Cogito" jeu de réflexion US (Réf : PCOGITOU)
  "S.C. Out" jeu d'arcade US (Réf : PSCOUTU)
- 3 CD-ROMs : "Rebel Assault" US doc FR (Réf : CD30)
  "Little Big Adventure" FR (Réf : CD38)
  "Under the Killing Moon" US doc FR (Réf : CD39)
- Joystick
- Garantie 1 an sur site

Indiana D705 Multimédia

Processeur Pentium 75 • RAM 8 Mo extensible à 64 Mo • Mémoire cache 256 Ko • Disque dur 540 Mo • Adaptateur vidéo SVGA sur bus PCI • Mémoire vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • Logiciels préchargés : DOS 6.2, Windows 3.1, Works Windows 3.0 • Eléments Multimédia : Lecteur CD-ROMs IDE quadruple vitesse multisessions XA, Carte SoundBlaster 16, Haut-parleurs amplifiés 5 W, CD-Rom "Microsoft Encarta" US, CD-Rom "Microsoft Cinemania" US, CD-Rom "Nascar Racing" US doc FR

* ce modèle est livré avec un coupon de mise à jour Windows 95 au tarif de 102 FTTC.

Configuration Multimédia **10 990 FTTC**

Prix Éducation : 10 490 FTTC — Réf : INR548C*

Même configuration avec une imprimante EPSON Stylus 820 **11 995 FTTC**

Prix Éducation : 11 795 FTTC — Réf : INR548I*

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !

MID Info'Products Europe

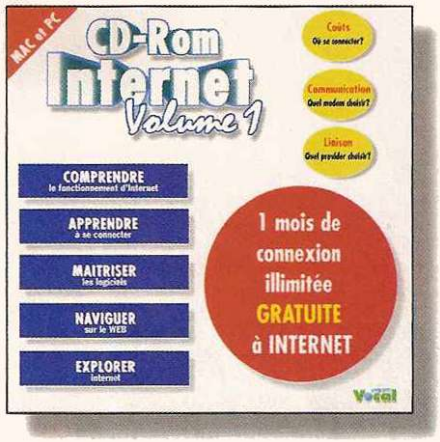
MARS 1996

S (1) 49-23-62-49 (1) 43-38-20-24
BOULOGNE TEL (1) 46-04-93-70 FAX (1) 46-04-92-84
LYON TEL 78-24-57-63 FAX 78-24-96-28
GRENOBLE TEL 76-87-89-89 FAX 76-46-92-38
AQUITAINE TEL 56-51-85-85 FAX 56-51-81-36
NANTES TEL 40-93-11-48 FAX 40-68-97-41
REIMS TEL 26-87-80-20 FAX 26-05-10-49

Connectez-vous par Minitel sur le

36 29 25 63**

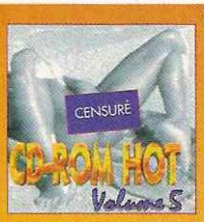
et recevez GRATUITEMENT* le selection de votre choix

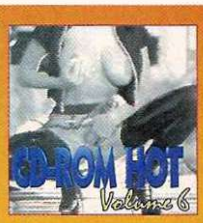


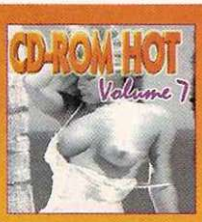
CD-Rom INTERNET

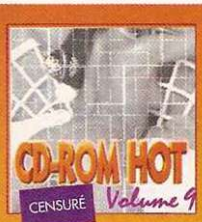
CD-Rom 100% Jeux

COMPOSEZ DIRECTEMENT SUR VOTRE MINITEL le 36 29 25 63** et appuyez sur CONNEXION/FIN









NOUVEAUX ! Vidéos CD-Rom HOT Vol. 13

Déjà disponibles : Hot Vol. 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 - CDMangas Vol. 2, 3 - Mac et PC

Les meilleures Vidéos X sur CD-Rom Mac et PC sont disponibles par Minitel sur le 36 29 25 63 Pour les recevoir GRATUITEMENT*, chez vous, par la Poste, composez sur votre Minitel le 36 29 25 63**...**

* Laissez-nous simplement votre adresse sur le 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) CD-Rom de votre choix. Vous ne payez QUE la communication, soit 9,21F par minute. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention, seules les demandes éffectuées par Minitel seront prises en compte. Strictement interdit aux moins de 18 ans. Envoi sous pli discret.

** EDITEUR CONCEPT VOCAL 9.21FTC/MN

STOCKEZ MOINS CHER ▲ STOCKEZ PLUS ▲ STOCKEZ MIEUX

M•E•G•A

Mac/PC

FUJITSU 1Go E. IDE

FUJITSU M1606T
1 Go E.IDE Int. - ttc
1490F

MR TECHNOLOGY — FUJITSU

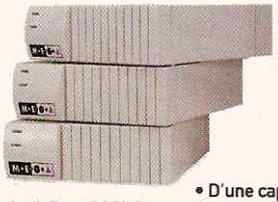
• De capacité 1Go, il est le parfait compromis en capacité/prix. Têtes MR, accès 10ms, silence de fonctionnement. • Bus IDE/Fast IDE. Livré avec Disk Manager.
• Technologie FUJITSU. Garantie 2 ans.

DISQUES E. IDE

PROMO

			ttc	ht
• 850Mo	E.IDE	Interne	1290	1069
• 1Go	E.IDE	Interne	1490	1235
• 1,2Go	E.IDE	Interne	1620	1343
• 1,7Go	E.IDE	Interne	2090	1733
• Tiroir amovible avec serrure			159	131

NEC 1,6 Go SCSI



NEC D3847
1,6Go SCSI Int. - ttc
2390F

NEC

• D'une capacité de 1,6Go et interfacé Fast SCSI-2 pour des transferts rapides, il dispose d'un temps d'accès de 10ms.
• Technologie NEC. Garantie 2 ans.

LECTEURS CD-ROM

SONY CDU77E- 4V
IDE/ATAPI - ttc
736F

SONY — PROMO

			ttc	ht
SONY CDU77E	4V	Interne IDE	736	610
PIONEER DRUA	4,4V	Interne IDE	783	649
SONY CDU76S	4V	Interne SCSI	1074	890
TOSHIBA 3701	6,7V	Interne SCSI	2159	1790
PIONEER DRM	4.4V	Juke Box 6 CD	3848	3190
KIT MULTIMEDIA :				
CD 4V + CARTE SON 16 BITS + HP			1194	990

DAT 4Go SONY DDS-2

SONY

SONY SDT-5200
4Go Interne - ttc
5536F

• Sans aucun doute le meilleur choix en sauvegarde.
• Un coût par Mo inférieur à 20 centimes et jusqu'a 94 Mo/mn en vitesse de sauvegarde (SDT-7000)
• Interface SCSI. Technologie SONY. Garantie 1 an.

OPTEZ POUR LES AVANTAGES M•E•G•A
• Nos disques sont livrés complets, testés et formatés.
• Nos boîtiers sont blindés métal à alimentation haute qualité, le câble blindé (25/50) et le bouchon de terminaison SCSI sont fournis.
• Terminaison digitale active interne GRATUITE
• Terminaison digitale active externe en option (+230 F) — tda

DISQUES DURS SCSI

FUJITSU / NEC			ttc	ht
• 1.0Go AV	M1606	Interne	1556	1290
• 1.6Go	D3847	Interne	2390	1981
• 2.1Go 7200t	M2632	Interne	4343	3601
• 4,3Go 7200t	M2634	Interne	6621	5490
MICROPOLIS			ttc	ht
• 2.1Go 7200t	4221	Interne	4812	3790
• 4.3Go 7200t	3243	Interne	6983	5790
MICROPOLIS AV (Audio-Video)				
• 2.1Go 7200t	4221AV	Interne	4933	4090
• 4.3Go 7200t	3243AV	Interne	7345	6090
MICROPOLIS WIDE et WIDE AV Disponibles				
• Version Externe 3,5"avec cables			483	400
• Tiroir Amovible 3,5" avec serrure			159	131

DISQUES OPTIQUES

PROMO

	ttc	ht
• FUJITSU 230Mo 3.5" SCSI Interne	2521	2090
• FUJITSU 230Mo 3.5" SCSI Externe	3003	2490
• SONY 1,3Go 5.25" SCSI Externe	11204	9290
CONSOMMABLES DISQUES OPTIQUES		
• Cartouche 3,5" 128Mo	89	73
• Cartouche 3,5" 230Mo	99	82
• Cartouche 5,25" 600/650 Mo	301	249
• Cartouche 5,25" 1,2/1,3Go	361	299
• PCD - 650 Mo 5.25" Interne	4209	3490
(Double fonction : Enregistreur Optique + CD 4V)		
• Cartouche PCD 5,25" 650Mo	361	299

DISQUES AMOVIBLES

• IOMEGA Zip // 100Mo Externe	1436	1190
• IOMEGA Zip SCSI 100Mo Externe	1436	1190
Cartouche ZIP 100Mo	109	90
• NOMAI MCD 540Mo Externe	3606	2990
Cartouche MCD 540Mo (par 2)	391	324

LECTEURS SYQUEST

SYQUEST EZ135 3,5" SCSI Externe	1797	1490
SYQUEST EZ135 3,5" IDE Interne	1436	1190
SYQUEST 270Mo 3,5" SCSI Externe	2642	2190
SYQUEST 200Mo 5,25" SCSI Externe	2400	1990
• Cartouche pour SYQUEST 44Mo	216	179
• Cartouche pour SYQUEST 88Mo	228	189
• Cartouche pour SYQUEST 200Mo	385	319
• Cartouche SYQUEST 105Mo	228	189
• Cartouche SYQUEST 135Mo	132	109
• Cartouche SYQUEST 270Mo	349	289

PCMCIA

• Interface SCSI-2 type II	1074	890
• CD ROM 4V PCMCIA	2642	2190
• Disque Dur 170 Mo	2883	2390
• Disque Dur 260 Mo	3606	2990
• Memoires et Cartes Reseau	Nous consulter	

SAUVEGARDES DAT DDS-2

• 4Go	SDT-5200	Interne	5536	4590
• 4/16Go	SDT-5000	Interne	6621	5490
• 4/16Go	SDT-7000	Interne	7707	6390
• Version Externe	DAT avec cables		483	400
• Cartouche	DDS	90m	62	51
• Cartouche	DDS-2	120m	144	119
• Cartouche	Nettoyage DDS-2		86	71

CONTROLEURS SCSI

• 1505 KIT	ISA CD & Optique	390	323
• PC815A	Bus PCI + Drivers	591	490
• 2940 KIT	Bus PCI + Drivers	1773	1470
• 2940 UWIDE	Bus PCI + Drivers	2090	1733

MEMOIRES/PROCESSEURS

• Memoires SIMM 4/8/16/32 Mo	Nous Consulter
• Processeurs Intel DX2/DX4/Pent.	Nous Consulter

CABLES SCSI

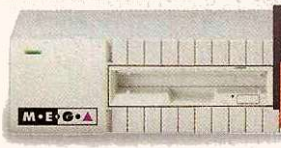
• Cable SCSI Centro 50/50	108	89
• Cable SCSI-2/Centro 50	277	229
• Cable SCSI-3/Centro 50	390	323
• Terminateur SCSI Actif Digital + led	278	230

▲ CONDITIONS DE VENTE M•E•G•A

Vos commandes sont prises soit par téléphone, par télécopie, par courrier. Les prix correspondent à un paiement comptant, un escompte est déjà déduit. Vous pouvez payer par Carte Bleue, carte VISA-Mastercard, chèques bancaires/postaux, virements & mandats. Pour les cartes, nous ne débitons qu'à l'envoi du colis. Nous acceptons les bons de commandes des administrations. Livraisons en 24/48h pour les produits en stock et sous 8/15 jours pour les autres (Confirmation par nos commerciaux). Vous disposez de 15 jours calendaires pour nous adresser vos réclamations. Nous facturons la livraison incluant l'assurance 80F HT/97F TTC pour les colis inférieurs à 10Kg (France métropolitaine). Pour la livraison par coursier sur Paris, le port de 1 colis est de 120F TTC. Nous livrons également à l'étranger par transporteur express UPS/DHL ou par Chronopost. Les photos et caractéristiques sont non contractuelles. Les marques citées sont des marques de fabrique déposées par leurs propriétaires respectifs. TVA en vigueur 20,6%

PC/Mac

FUJITSU 230Mo OPTIQUE



FUJITSU M2512A
230Mo Interne- ttc
2521F

FUJITSU

• Performance et fiabilité par le N°1 du Magnéto-Optique
• Une capacité de 230Mo (compatible 128Mo) dans un lecteur compact. Intégrité et sécurité des informations sur cartouches 3.5".
• Le complément idéal de vos disques pour l'archivage, la sauvegarde et le transfert de fichiers.
• Technologie FUJITSU. Garantie 1 an.

PC PORT PARRALELE

Kit de connection sur Port Parallèle Standard ou EPP avec reprise imprimante.Livre avec logiciel d'installation automatiqueDOS/WINDOWS. Compatible W95.
Permet de piloter jusqu'a 7 périphériques SCSI.
La solution la plus économique pour vos PC et Portables

		ttc	ht
• D. Dur 1.0Go	Externe + PCPORT	2750	2280
• D. Dur 1.6Go	Externe + PCPORT	3584	2971
• D. Opt. 230Mo	Externe + PCPORT	3715	3080
• CD-Rom 4x	Externe + PCPORT	2147	1780
• SYQUEST 270	Externe + PCPORT	3453	2780
Interface seule compatible tout peripherique SCSI			
• PCPort	Interface SCSI/Parallele	712	590

ENREGISTREURS CD

SONY CDU-920S
2V Externe - ttc
8310F

Média CDR 74mn - ttc
53F

• La dernière génération de lecteurs/enregistreurs de CD-Rom.
• Double vitesse-Livré avec logiciel GEAR MM.(WIN/Mac)
• Permet de créer ses propres disques master et d'effectuer des sauvegardes économiques.
• Supporte tous les formats de CD-Rom.

SONY CDU-920S	2X Interne	7827	6490
YAMAHA CDE-102	2X Externe	9275	7690
YAMAHA CDE-100	4X Externe	13857	11490
PIONEER (3CD+GEAR)	4X Externe	18078	14990
Media CD-R Certifies 4/6X par 10		53	44

CARTOUCHES OPTIQUES

Cartouche Optique
128Mo 3.5" - ttc
89F

Cartouche Optique
1,2/1.3Go 5.25" - ttc
361F

Cartouche Optique
230Mo 3.5" - ttc
99F

• Nos cartouches sont toutes livrées PREFORMATEES.
• Les meilleures marques de médias au prix MEGA.
• SONY, FUJI, VERBATIM, MAXELL, PHILIPS, 3M, NOMAI.

STOCKEZ En DIRECT

MEGA
10 Place de la République
93146 Bondy Cedex
France

Pour Commander,
Pour un Devis Rapide :
Tel : (1)48.49.63.63
Fax :(1)48.49.38.37

ROMSOFT A L'HONNEUR ...

TRUE TO LIFE PRO

Ce CD ROM vous permettra, grace à son menu par catégorie, de pouvoir illustrer tel un Pro vos documents. Toutes les images sont en format TIFF 24 bits couleurs et sont acceptées par tous les programes Windows imprimant en format TIFF.

DREAM DISC II

C'est si simple de personaliser votre papier à lettre, vos bulletins d'informations, ou de rendre beaucoup plus vivantes vos invitations d'anniversaire ou de party. Choisissez parmi plus de 1000 images noir et blanc ou bien parmi 500 illustrations professionnelles en couleurs celles qui conviennent le mieux à vos objectifs. toutes ces illustrations sont compatibles Windows ou Macintosh sur programmes acceptant l'impression enformat TIFF.

MASTER TECHNICIAN

Votre ordinateur vous intéresse... Vous voulez en savoir plus... Vous voulez en tirer le meilleur parti... Vous désirez pouvoir le dépaner... Ce CD ROM est fait pour vous. 100% interactif à l'aide de ses menus conviviaux, vous saurez tout sur les cartes MPEG, les lecteurs CD ROM, la memoire RAM, les modems, les lecteurs de disquettes IDE etc... Uniquement disponible en version anglaise.

TRUE TO LIFE MULTI IMAGES

Le meilleur moyen de se constituer une banque d'image exemptée de royalties. Ce CD ROM vous propose quelque 200 images en format TIFF 24 bits 16,7 millions de couleurs classées par catégories pour un usage plus facile. Chaque image est compatible pour tous programmes Windows acceptant d'imprimer des images TIFF.

HOUSE OF GAMES FOR WINDOWS

Plus de 500 jeux pour votre plaisir sur ce CD ROM. Jeux de casino, d'aventure, éducatifs... Laissez vous guider par le menu très convivial. Découvrez et essayez tous les jeux proposés et devenez un expert.

VIRTUEL

Entrez dans la 3eme dimension (Lunettes fournie avec ce CD ROM). Vous pourrez presque toucher les plus belles femmes de Californie. Elles s'offriront à vous dans des positions sans ambiguïté.

IRREELLES MAIS VIVANTES... POURREZ VOUS EN RÉCHAPPER ?

LE MUST DU X AMERICAIN

SOYEZ LES PREMIERS A PENETRER DANS L'UNIVERS TORRIDE DU 1er EDITEUR DE CD ROM X

TRES PRIVE

ROMSOFT vous invite à auditionner les femmes les plus érotiques du Monde pour votre plus grand plaisir.

A VOUS DE RHYTMER CE CASTING OSE.

SAUVAGE !

Poussez les portes de la passion, et découvrez 30 nouveaux vidéo-clips intéractifs d'une extrême diversité et à la qualité graphique exceptionnelle.

LES PORTES DU PLAISIR S'OUVRENT A VOUS...

6 CD ROM EN VERSION ORIGINALE ET INTEGRALE COMPATIBLE PC / MAC 690 Frs.

CHAUD

C'est à vous de choisir, parmi ces jeunes filles aux mamelles plantureuses, qui, executera vos fantasmes les plus secrets.

A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS

SENSUEL

Laissez vous séduire par les jeux intimes de ces jeunes filles et rejoignez les, pour être le maître de cérémonie.

ATTENTION A L'EXPLOSION DE PLAISIRS...

RIEN NE VAS PLUS...

Devenez un voyeur impénitent en pariant sur les STARS du X Américain. Misez, doublez la mise et recevez votre récompense. Attention sensations garanties.

A CONSOMMER SANS MODERATION.

BON DE COMMANDE A ADRESSER À : I.A.D 11, Rue BOUILLOUX LAFONT 75015 PARIS

	PRIX	QTE	TOTAL
SUPER HOT ADULT 6 PACK	690 Frs		
MASSIVE MELONS	249 Frs		
DOORS OF PASSION II	249 Frs		
SENSUOUS GIRLS IN 3-D (avec lunettes 3D)	190 Frs		
DOUBLE DOWN AND DIRTY	190 Frs		
TOUCH ME FEEL ME	249 Frs		
BABE PATROL (nouveauté)	249 Frs		
PENETRATION (nouveauté)	249 Frs		
THE ISLAND GIRL RESORT (nouveauté)	390 Frs		
LUCIOUS LADIES IN LINGERIE (nouveauté)	249 Frs		
DREAM DISC II	350 Frs		
MASTER TECHNICIAN	250 Frs		
HOUSE OF GAMES FOR WINDOWS	150 Frs		
TRUE TO LIFE MULTI PURPOSE IMAGES	150 Frs		
TRUE TO LIFE PROFESSIONAL ILLUSTRATIONS	150 Frs		
	Frais de port		35,00 Frs
	Total commande		

Je désire recevoir, sous pli clos et discret, les articles suivants.

Adresse de livraison

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Je joins obligatoirement mon règlement par :

Chèque (à l'ordre de I.A.D) ☐ CB ☐ Expire le : | | | |

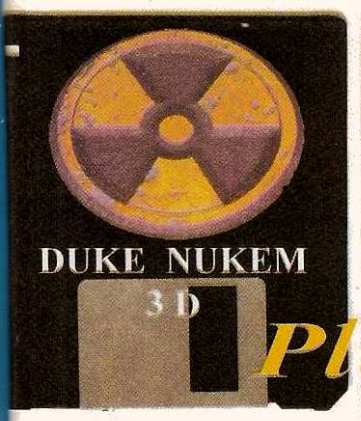
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

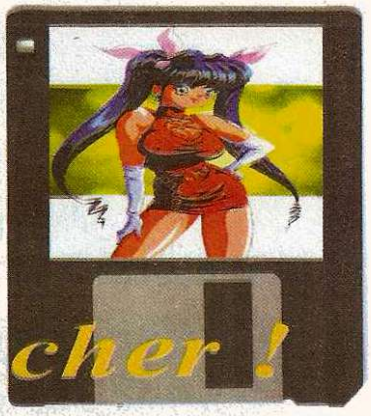
Je certifie être majeur.Signature :

Nouveaux titres toutes les semaines, envoi par la poste sous enveloppes matelassées Formats : PC MACINTOSH AMIGA

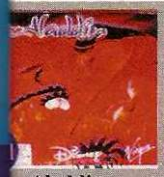
3617 DISKREADY

Recevez GRATUITEMENT disquettes et CDROM...





Plus vite, moins cher !



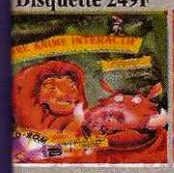
Aladdin
Disquette 249F

Roi Lion
PC Disquette 249 F

Le Spécialiste du CDROM en VENTE PAR CORRESPONDANCE

Livraison 48 Heures **COMEDIA**

Tél. 43 28 80 29 Mardi au Samedia



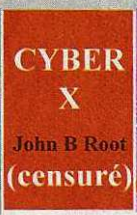
interractif Roi Lion
D PC MAC 429 F

Atelier de jeux Aladdin
CD PC MAC 429 F

11 Les Guignols de l'info
CDROM PC 349 F

12 DUKE NUKEM 3D
CDROM PC 299 F

16 DIVA X ARIANA
CD PC
349 F

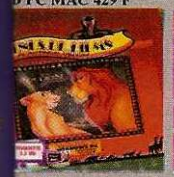


17 Cyber X
Le dernier
John B Root !
390 F

ZARA WHITES
DOUBLE
EXPERIENCE
2 CD MAC/PC
369 F

ANGIE BD
érotique en
français
MAC/PC 259 F

Porno Poker
MAC/PC 390 F
Le jeu commence là
où s'arrêtent les
autres...



de films Roi Lion
uettes PC 239 F

Scenes de films Mickey
Disquettes PC 239 F

13 Wing Commander IV
CD PC Français 449 F

14 Witchaven Tél.

21 Do Kyu Sei
Lyceenne
N°1 au Japon !
PC Tél.

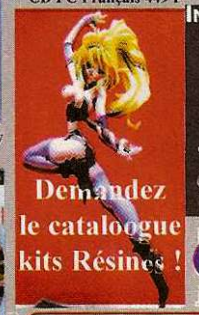
Puisions Mangas 2
Encore plus coquines !
CD PC (lisible MAC)
199 F

MAD PARADOX
jeu de role avec
mangas 229 F

Nippon Obsessions
Manga Hard
Mac/PC 239 F

o d'impression Roi
Disquettes PC 329 F

Studio d'impression Mickey
Disquettes PC 329 F



15 Internet Interdit
170 F
jusqu'au 31/3/96

Monopoly
D PC 295 F

Trivial Poursuit
CD PC 295 F

NEW 3700 images interdites !
- Images interdites DP7 180 F
- Amateur/Voyeur DP8 180 F

Photos d'Aldo Bergman & Mike Ancher
Les photos des plus belles filles (Playboy
Penthouse...) par les meilleurs
photographes PC/MAC 199 F le CD.

Passeport X
pour
Budapest
PC 259 F

900 images hard par CD !

Spécial Blow Job	99 F	X36
Spécial Sexy	99 F	X37
Spécial Sodo	99 F	X38
Spécial S.M.	99 F	X39
More Lesbos	99 F	X40
Lingerie	99 F	X41
Cuir et Vinyl	99 F	X42
Lust & Tits	99 F	X43
Couple Games	99 F	X44
Trio & More	99 F	X45

DE COMMANDE à retourner ou faxer à **COMEDIA** 4 bis, allée Charles V 94300 VINCENNES - FAX : 43 28 93 80

s pouvez commander également par téléphone au 43.28.80.29.

om

esse

Ville

Réf. Prix
Réf. Prix
Réf. Prix
Réf. Prix
Réf. Prix

EXPEDITION : Normal 5j.: 25 F Colissimo J+2 32F

Soit un TOTAL A REGLER :

que bancaire à l'ordre de **COMEDIA**

e Bancaire N° Expire le

ature :

Envoyez moi votre catalogue : Culturels Jeux RESINES Adulte

isigné être agé de plus de 18 ans pour les titres adultes marqués d'un rond rouge

Cadeaux :
Pour 200 F d'achat :
Aladdin ou Mad
Paradox (démos)
500 F d'achat :
1 CD X interactif
(valeur 200 F)

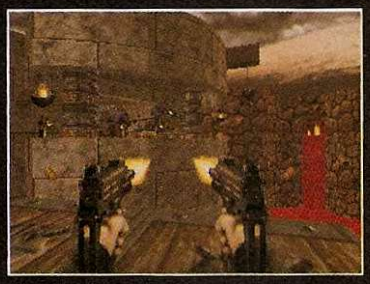
GEN4 03/96

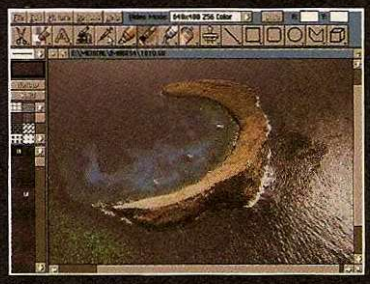
3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

LES MEILLEURS SHAREWARES PC ET MAC !

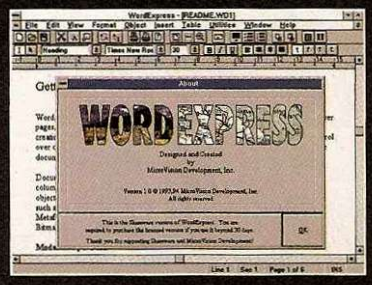
Adultes-Only • Anti-Virus • Bureautique • Communication • Compression • Educatifs • Fontes • GeoWorks • Graphisme • HyperCard
Jeux • Magazines • Mises à jour • Musique-Son • Programmation • Ray-Tracing • Réseau • Softs Français • Utilitaires

▲ Doom


▲ Shadow Warrior


▲ Neopaint

▲ Wack


▲ Word Express

▲ Jazz Jackrabbit

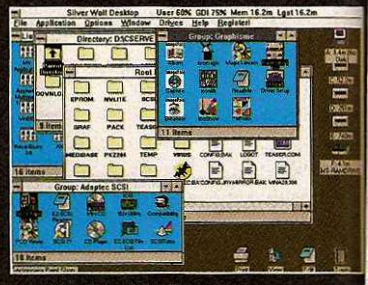
▲ Raptor

▲ One Must Fall

▲ Images

▲ Descent

▲ Radix into the Void


▲ Silver Wolf Desktop

▲ Epic Pinball

▲ PixFolio

▲ Tyrian

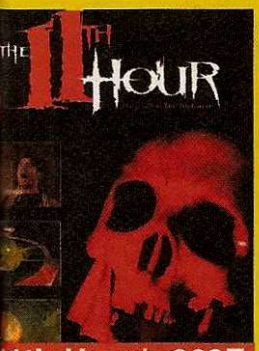
▲ Terminal Velocity

NOUVEAU : SERVICE CD-ROM

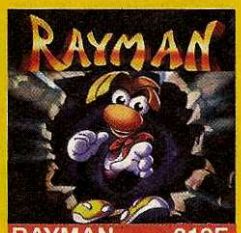
1. **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK** (5,57 F/min)
2. **Choisissez le type de votre machine parmi les deux qui vous sont proposés (PC ou MAC)**
3. **Copiez sur votre disquette les fichiers que vous sélectionnez après avoir éventuellement lu leur descriptif en français**
4. **Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement la ou les disquettes que vous avez fabriquées.**

* *Pas d'autres frais que le coût de la communication.*

RECEVEZ GRATUITEMENT* VOTRE SELECTION



11th Hour* 369F

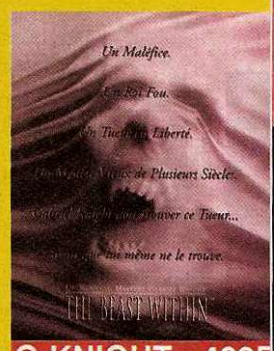


RAYMAN 319F

MYST 379F

F Throttle 329F

F Unlimited 289F



G KNIGHT 409F

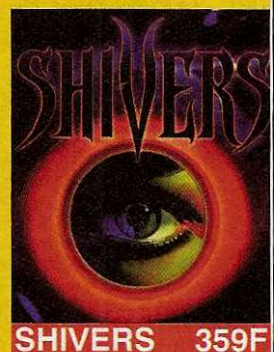
ALIENS 339F

HEXEN 349F

Indycar 2* 279F

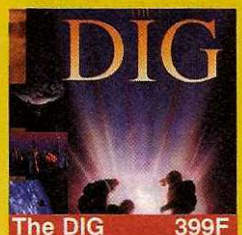
Witchaven 309F

Fade to black 399F



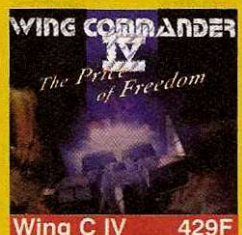
SHIVERS 359F

Warcraft II 369F



The DIG 399F

Need f speed 399F



Wing C IV 429F

EXCLUSIVEMENT SUR CD ROM

EXCLUSIVEMENT SUR CD ROM

11th Hour*	369 frs	Destruction Derby	329 frs	Lost in town vf	419 frs	Shockwave assault	359 frs
3D Lemmings	329 frs	Doom 2 nf	369 frs	Mech warriors 2 vf	359 frs	Sim isle	339 frs
Actua Soccer vf	309 frs	Doom 2 vf	429 frs	Micromachines 2	339 frs	Sim tower* vf	329 frs
Alien Odyssey nf	329 frs	Doom 1+ D2 extra level	189 frs	Monopoly	299 frs	Sim town vf	289 frs
Aliens	339 frs	Dungeon keeper vf	399 frs	Mortal coil	279 frs	Simon the sorcerer 2	309 frs
Apache Longbow	379 frs	Dungeon master 2 vf	399 frs	Mortal kombat 3 vf	349 frs	Space quest 6 vf	359 frs
Are you afraid...dark	419 frs	Empire 2	359 frs	Navy strike	289 frs	Star Trek Next Gene	369 frs
Ascendancy	399 frs	Extreme Pinball vf	329 frs	NBA JAM TE	319 frs	Steel panthers vf	339 frs
Assault rigs	329 frs	Fatal racing	299 frs	NBA LIVE 96	399 frs	Stonekeep	399 frs
Bad days on midway	379 frs	FIFA 96	359 frs	Nfl quaterback 96	319 frs	T Tycoon de luxe	299 frs
Batman forever	319 frs	Compilation : Fifa/PGA/F1		NHL Hockey 96	399 frs	Tek war vf	309 frs
Battle Isle 3	369 frs	grand prix	309 frs	Pete Sampras	339 frs	TFX eurofighter 2000	359 frs
Bermuda syndrome	379 frs	Flight light plus	399 frs	PGA tour golf 96	399 frs	The dark eye vf	379 frs
Buried in time* vf	309 frs	Flight light vf	239 frs	Phantasmagoria vf	439 frs	The last dynasty vf	409 frs
Cadillac&Dinosaures	299 frs	Football pro 96	299 frs	Player manager 2	299 frs	The raven project vf	309 frs
Caesar 2	329 frs	Fort Boyard vf	329 frs	Police quest swat	399 frs	Tie fighter collector	359 frs
Chronomaster	309 frs	Frankenstein* vf	399 frs	Prisonner of ice vf	359 frs	Time gate vf	359 frs
Command&Conquer	359 frs	Grand prix manager vf	349 frs	Propinball the web	289 frs	Torin's passage vf	369 frs
Command aces...Eu	379 frs	Hell fire zone	229 frs	Psychic detective	379 frs	Ultimate doom	259 frs
Compilation : 1942/Fleet		Heroes might magic	359 frs	Rayman	319 frs	Virtual Kart vf	279 frs
demo/Wings	309 frs	Hi octane vf	299 frs	Rebel assault 2	389 frs	Warriors	249 frs
Crusader	359 frs	In the first degree vf	379 frs	Renegade	329 frs	Wing commander3 vf	399 frs
Cyber bikes	269 frs	Jewels of oracle vf	319 frs	Riddle of master lu vf	339 frs	Worms	289 frs
Cybermage	359 frs	Jungle strike	199 frs	Road warrior	299 frs	Wrestle mania	319 frs
Cyberspeed vf	359 frs	King quest VI	389 frs	Screamer vf	259 frs	X-Wing collector	339 frs
Dark Forces vf	349 frs	Lords of midnight 3	369 frs	Sea legend	329 frs	Z vf	299 frs

Coup de coeur

CHARME

Adult six pack 2 (6 CD rom)*	349 frs
Angie infirmière de nuit VF *	269 frs
Deep throat girls 4 *	269 frs
Hot leather *	259 frs
Interactive Draghixa VF *	399 frs
Interactive Tabatha VF *	349 frs
Nippon obsession *	249 frs
Space Sirens 2 *	349 frs
Tout sur le plaisir des femmesVF*	349 frs
Passeport X à Budapest VF	279 frs
Virtually Yours 2 *	279 frs
Virtual Valerie 2 *	349 frs
Virtual Sex Shoot *	329 frs
Your are the director VF *	285 frs
Zara Whites Dble Xperience VF *	379 frs

Photo : Zara Whites Dble Xperience

Tous nos CD ROM sont PC et quelquefois PC/MAC* (avec *)

Tous les prix sont TTC et valables jusqu'au 31 mars 1996, dans la limite des stocks disponibles.

Bon de commande à renvoyer.

CD Lyre - 58, rue de Paris - 91100 Corbeil Essonnes

Tél. 60 89 31 31 ou Fax. 60 88 10 11

Nom: ..... Adresse: .....

Prénom: ..... Code Postal: ..... Ville: .....

Produits	Prix
Frais d'envoi	29 frs
Total	

Livraison par colissimo

Tél. .....

Réglement : Chèque à l'ordre de CD LYRE

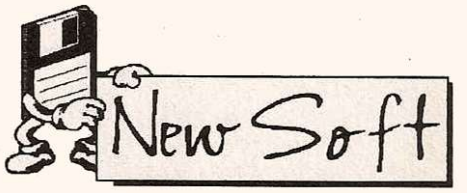
o Chèque

o Mandat

o Contre remboursement + 35 F

o Je certifie être majeur+signature (pour les CD rom charme)

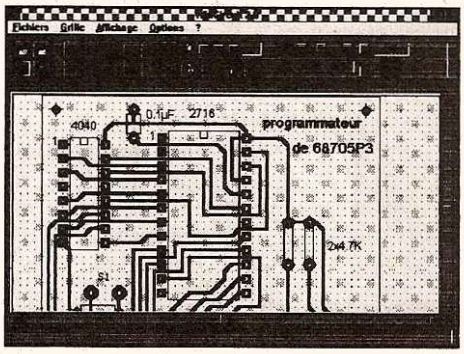
CEИ№ 03/96



Logiciels shareware 100 % français

18 fr. la HD = Pour WINDOWS

.E006.**MATHS** Puissant logiciel de mathématiques, fonctions : statistiques, analyse, algèbre, séries, courbes 3D...
.E054.**Super prof d'Anglais v5.0** le retour du fameux prof d'anglais en images de synthèses, avec animations et voix digitalisées sur S Blaster. Géniaaal...
.E003.**ESPAGNOL** apprentissage de l'espagnol.
.E008.**CONSTRUCTEUR** Enseignement de la géométrie pour niveau 6ème et 3ème.
.E015.**LOGIQUE** Puissant éditeur et simulateur de calculs booléen. Interface texte & VGA 256c.
.E024.**SIMULAT** Création et simulation de circuit électronique logique. Interface superbe. Un must français.
.E025.**WINCIRCUIT** Logiciel de tracé de circuit imprimé double face. Excellent pratique et de plus en français.



.E010.**FILTRES** Calcul de filtres électronique, donne le schéma, la courbe de gain, etc. Très belle interface en VGA.
.E023.**SATELLITES** Pour tout savoir sur les satellites, plus de 1100 réf., schémas des cartes, dates lancement, etc.
.P007.**HYPASCAL** Cours pour apprendre le T Pascal.
.E038.**LOOPING** Aide à la conception de modèles réduits.
.C008.**DOMOTIC** Transforme votre micro en programmeur journalier, schémas et docs de la carte avec le soft.
.E039.**SCOPE** Simulation d'un oscilloscope à mémoire sur PC , schémas et documentation de la carte avec le soft.
.E055.**SOFTOPTIQUE** Permet la simulation interactive de systèmes optiques (lentilles, miroirs, diaphragmes...)
.E016.**EDUC-BURO** Pour apprendre à taper des 10 doigts.
.E014.**RADIO-FM** Retrouvez facilement votre station FM préférée, ses programmes, animateurs... + gestion composants.
.E007.**WIN EDUC** 9 logiciels éducatif de maths destinés aux élèves de CM1 jusqu'à la 6ème.
.E034.**WIN EDUC** Deuxième volume qui traite la géométrie, un logiciel agréable et performant.
.E035.**WIN EDUC** volume qui traite les opérations, idéal pour les personnes niveau 5 ème ou préparant un CAP .
.E013.**MINIMATH** Logiciel de tracé de courbes mathématiques (cartésiennes, paramétrées, polaires, calculs...).
.E058.**POUTRES** Calcul de sections et surfaces sur poutres en acier et différents profils.
.E060.**NEWTON** Calculs de la mécanique astronomique.
.E064.**RESI** Calculs sur les résistances hors normes.
.E065.**ASSISTANT Physique 2ème** Superbe éducatif pour les classes de seconde. (électricité & physique). Très bien.
.U046.**TAXOGYRE** Permet une désinstallation automatique & complète des applications WINDOWS.
.U063.**WINLOG** Contrôle les modifications des répertoires Windows et System, après chaque session WINDOWS.
.U064. **JIVARO** Compresseur de fichiers, permet de faire du multi-disquettes, auto-extractibles, cryptage, etc...
.U066.**TEMPSPC** Contrôle les activités de votre micro.
.U075.**TEST IT** Infos sur votre config, tests de performance.
.U024.**GENVIRUS** Générateur de virus, il teste l'efficacité des protections anti-virus de votre micro.
.U034.**SHELLZIP** Permet une utilisation simple de PKZIP, contrôle à la souris, look T Vision. Livré avec PKZIP.
.U044.**DISKVIEW** Traite les opérations disques et fichiers, un outil puissant pour bidouilleurs. Très très bien.
.P031.**KIT 1.0** Idéal pour vos débuts en C/C++.
.U011.**TRADUIT** Permet de traduire les logiciels de l'anglais vers le français, comprend un dico enrichissable.
.U015.**PSFORMAT** Formateur en VGA et souris, permet d'augmenter la capacité des disquettes, Ex : 1,44 > 1,7 Mo.
.U062.**SYMPADOS** Super menu look WIN mais pour DOS, très rapide, aide en ligne, gestion de la souris, etc.
.U050.**PCTEXTE** Création facile de livres électronique, notices, manuels, catalogues...
.U055.**VIRUS-HELP** Pour tout savoir sur les virus.
.B059.**CVPERFECT** Edition facile de votre CV.
.B010.**VIRGULE** Traitement de texte DOS par excellence...
.B075.**ISIFONE** Logiciel de suivi commercial, utilise un fichier base de données ACCESS 2.0.
.B029.**AUTOS** Gestion complète d'un parc automobile.
.B049.**DEVIS** Conception rapide de devis pour le bâtiment.
.B062.**TELECARTES** Gestion de vos télécartes.
.B063.**PHILATEL** Gestion des timbres postaux.
.B009.**EURO-VIDEO** Gestion de vidéocassettes.
.B068/1.**EURO-ORGANISER** Un superbe organiseur multimédia. Nombreuses fonctions possibles.
.B068/2.**EURO-COMPTE** Gestion rigoureuse de vos comptes bancaires sous WIN, avec interface très pro.
.B002/b.**GESTPROF** Logiciel idéal pour enseignants, gestion de notes élèves, bilans.
.B019.**ASSOCIATIONS** Spécial gestion d'associations.
.B069.**JVBASE** Créez vos bases de données, gère les fichiers Dbase & Access, très bien et indispensable.
.M029.**RUFUS** Editeur de musique FM 9 voies, 256c, 20736 notes, 100 instruments, B à rythmes, très bien.
.M013.**GUIGNOLS** Voix des guignols de l'info (Wav)
.M027.**VISITEURS** Voix du film les visiteurs (Wav)
.G090.**PHOTOSTAT** Créez vos diaporamas, jusqu'à 100 images avec sons associés sur Sound Blaster.
.G061.**IMAGIQUE** Présentations avec textes et images.
.G019.**IMAGE VIEW** traitement et effets spéciaux sur les images 256 N de gris. Très bien.
.G014.**FILMOCONCEPTOR** Réalisation de présentations en 256c avec scrolling à 4 directions, zoom, 3D, sons, etc...
.J007.**SCRABBLE** Interface en VGA & souris.
.J028.**MOTS** permet de résoudre des grilles de mots fléchés ou croisés, comprend une base de données de 900 mots.
.J111.**INCOGNITO** A la fois un jeu d'aventure et d'action, un jeu bien de chez nous, à ne pas manquer. Supeeer !!!
.D036.**TURBO TURF** Puissant logiciel pour le tiercé, dispose de 15 méthodes bénéficiaires toutes prêtes, gère le 2/4.
.D022.**PRENOM** Que révèle votre prénom?.
.D031.**JE BOIS, JE MANGE** Vous aide à équilibrer vos repas, calculer votre poids idéal, donne des informations sur les vitamines, graphiques, 200 recettes de cuisine.
.JW014.**ICARE** Jeux d'Othello pour WIN 3.1 et 95.
.J022.**CARTES** Compilation de jeux de cartes et réflexion.
.D009.**ASTRO-WORLD** Logiciel professionnel d'astrologie, donne votre thème astral sur 25 pages...
.D025.**LOTO PLUS 4.0** Améliorez vos chances au loto avec ce soft performant, liste des tirages depuis la création.
.B025.**1N2 FOOT** Aide pour le LOTO Sportif et Foot.
.J080.**DAMES** Beaux jeux de dames pour Dos & WIN.
.J081.**MONOPOLY** Le fameux jeu de société sur micro.
.D014.**NUMEROLOGIE** Logiciel de numérologie.
.D043.**ASTROMART** Calcul de données astrologiques.
.D037.**1N2 SYSTEM** pour le LOTO Sportif, permet des multiples totalement impossibles avec un bulletin simple.
.D045.**WBOURSE** Pour suivre l'évolution des cours, capture automatique sur 4 serveurs, très complet.
.P030.**ULTIMAN'S GUI** Librairie de programmation pour Borland C++. Possède de nombreuses fonctions graphiques.
.J102.**TAROT 2000** Jeu du tarot sur votre ordinateur.
.P023.**EVENTS** + de 47 fonctions souris en T Pascal.
.P016.**WBLIB** 120 fonctions et routines pour Qbasic 4. à 5.
.P033.**CAPMAN** Prise de mesures par le port jeux du PC.
.P025.**GEIASM** Un environnement convivial pour vos débuts en assembleur 8086. Aide en ligne.
.P006.**GENECRAN** Trois générateurs d'écrans textes pour T Basic & T Pascal, gagnez du temps dans vos créations.
.P038 **ICON & SPRITES** éditeur de sprites 256c pour le C.
.D046.**KENOSTAT** Permet d'analyser les tirages du KENO, un logiciel performant et simple d'utilisation.
.D034.**SHOOT 2** Gestion complète de championnats de football, hyper complet, recherche, graphiques, etc.
.G034.**MEDIALIB** Gestion complète de vos fichiers multimédia. Un soft très complet.
.U078.**PCCONFIG** Donne des informations détaillées sur la configuration de votre PC. (CPU, C Vidéo, etc).
.B076.**WCARNOTE** Gestion de notes pour enseignants
.B057.**WORKSHEET** Gestion d'un parc informatique.
.E067.**WINDUS** Superbe logiciel d'apprentissage du dessin technique. A essayer absolument...
.J090.**RAD** Jeu d'action et réflexion, votre mission est de détruire des containers radio-actifs à l'aide d'un robot.
.U080.**VGSCAP** Idéal pour faire des captures d' écrans sous DOS ou WINDOWS, supporte une fonction arrêt sur image.
.P004.**ANIMAGE** Ensemble de routines en T Pascal pour l'animation de sprites 256c, scroll, musique, Doc complète.
.J105.**BRIDGE** Version DOS & WINDOWS. (2 jeux)
.M030.**GUITAR STUDIO** Permet de visualiser / imprimer sur le manche d'une guitare + de 300 accords & 100 gammes, permet aussi d'accorder votre guitare. Très bien.
.C015.**NET PHONE** Calcul en temps réel vos communications téléphoniques et en garde une trace dans un fichier.
.C016.**PHONE EXPERT** Gestion de communications Itinéris, coût, détails, etc... Très bien pour les économies.
.B079.**COURRIER PERSO** Gestion de votre courrier.
.B077.**TL-GUIDE** Guide d'adresses de revendeurs Informatiques, très bien. Indispensable pour vos achats.
.B078.**TL-CAVE** Gestion de votre cave à vins.
.U086.**DLL DETECTIVE** .Pour mettre de l'ordre dans les répertoires de WINDOWS.
.U083.**PC-FAX** Recevez à l'aide d'un récepteur BLU les cartes faxsimile radio (météo, photos de presse, etc).
.U018.**CODEBAR** Impression facile de Code-Barre sur PC.
.E040.**VECTOR** 3 programmes de dessin pour enfants.
.J082.**MOTS CROISES** Pour créer vos grilles, nbs options.
.J086.**SOS-MC** aide pour résoudre vos mots croisés.
.D006.**GRAPHLOG** Etude de l'écriture d'une personne à l'aide d'un scanner et de votre PC.
.D024.**TURF SOFT** gestion des courses de chevaux PMU.
.D048.**CLOCKPUB** Horloge parlante, fonction alarmes.
.U005.**ANTICOPY** protection efficace de vos logiciels.
.D024.**TURF SOFT** gestion des courses de chevaux PMU.
.P029.**CD** gestion de CD Audio en T Pascal 6.0 + utils.

CARTES MERES, MEMOIRES

Mémoire SIMM **4Mo 32 Bits**	**790 F**
Mémoire SIMM **8Mo 32 Bits**	**1490 F**
Mémoire SIMM **16Mo 32 Bits**	**2790 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 100**	**2790 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 120**	**3190 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 133**	**3690 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 150**	**4490 F**
PENTIUM Triton 256 Ko + **CPU 166**	**5990 F**

CD-ROM X Interdit - 18 ans

Fantasmes à la carte avec Olivia	**219 F**
Fantasmes à la carte avec Andschanna	**219 F**
Fantasmes à la carte avec Elodie	**219 F**
Fantasmes à la carte avec Olivia & Elodie	**219 F**
Pulsions Interactives avec Olivia	**179 F**
Pulsions Interactive avec Andschanna	**179 F**
Pulsions Interactive avec Elodie	**179 F**
Pulsions Interactive Lesbiennes	**179 F**
Cumshot Spectacular	**179 F**
Girls Who Suck Cock	**179 F**
Box Hunt Spécial Amateurs	**179 F**
Butt Hunt	**179 F**
Plaisirs Solitaires Femmes Mures	**179 F**
Plaisirs Solitaires Grosses Poitrines	**179 F**
Amazing Pénétrations	**179 F**
Désirs & Perversions Spécial Interdit	**179 F**
Désirs & Perversions Amateurs & Voyeurs	**179 F**

BON DE COMMANDE

A expédier à New Soft B.P. 23 02430 GAUCHY Tel / Fax : 23.68.51.68

Nom..... Prénom.....
Adresse.....
Code Postal..... Ville.....

Je règle ma commande par : ❑ chèque ❑ Mandat ❑ Contre remboursement : **70 Fr.**

Désignation ou références logiciels (3,5 HD x18 fr.)	**TOTAL**
.....	
.....	
.....	
.....	
PORT Disquettes & CD : 30 Fr. (ETRANGER & DOM TOM : + **25 Fr.**) **PORT**	
PORT Matériel : 55 Fr. (Envoi en Colissimo) **TOTAL**	

DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente par correspondance

LES GUIGNOLS DE L'INFO - PC CDROM VF : 349 F

Toute l'interactivité maltraitée par les guignols de l'info. Un véritable jeu d'aventure et de stratégie journalistique dans une atmosphère hilarante avec des inédits exceptionnels. Voir offre spéciale ci-dessous : Frais de port gratuit.

Kits Multimédia - Cartes Sons - Joysticks

Lecteur Mitsumi 2v FX001D....390 F	SoundBlaster 16 Value IDE.... 575 F
Lecteur Panasonic 4xV IDE.....790 F	SoundBlaster Awe 32 Value.. 1.050 F
Lecteur MITSUMI 4xV IDE....740 F	Thrustmaster FCS.....650 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x IDE +	Thrustmaster F16-FLCS.....1150 F
Maxisound 16, Hp, 3 jeux.....1890 F	Thrus. Formula T2 + F1 GP...1180 F
Maxi Sound Wave 32 FX.....790 F	VIRTUAL PILOT PC.....695 F
Carte Maxi KORG Wave 32... 650 F	VIRTUAL PILOT PRO PC .....945 F

PC CDROM

ANIMATIONS - IMAGES

BORIS VALLEJO .....289 F
CLIPART CRAZE (2 CD) ...125 F
Designer CLIPART 5 Vol. ...45/vol
FABULOUS PHOTOS .....45 F
IMAGE LIBRARY 5 Vol.....45/vol
PERFECT PICTURES .....45 F

CULTURE - EDUCATIF

ADIBOU 4/5 ans VF .....365 F
ADIBOU 6/7 ans VF .....365 F
ADI Fran/Maths du CE1 à 3ème (indiquez la classe) ....365 F/classe
Alice au pays des merveilles 195 F
Aux origines de l'homme vf.325 F
CEZANNE VF .....225 F
CINEMANIA .....395 F
Comment çà marche ? vf .....435 F
Dict. Hachette Multimédia.. 645 F
En compagnie des baleines ..275 F
Expédition Amazone VF .....285 F
Florence, la renaissance vf...325 F
Formation à Internet VF.....395 F
Formation à WIN 95 VF .....395 F
Guinness Encyclopedia..... 245 F
GALILEE VF.....315 F
Gaug. Baudel. Tchaïkov. Vf 315 F
Initiation à l'archéologie VF325 F
Kevin le Kangourou VF .....195 F
KIYEKO VF.....249 F
L'île au Trésor VF.....195 F
La Botanique pour tous VF .285 F
La conquête de l'espace VF .325 F
La découv. du Canada VF ...285 F
Le cinéma Français de 1929 à nos jours VF .....345 F
Le Corps Humain VF.....285 F
Le Défi de l'Univers VF .....265 F
Le Festival de Cannes VF ....325 F
Le Lièvre et la Tortue VF ....295 F
Le Livre de LULU VF.....275 F
LE LOUVRE VF .....359 F
Le Prince Mandarine VF .....249 F
Le Secret du Château VF.....249 F
Le Trésor du SanDiégo VF ..265 F
Les Evangiles VF .....325 F
Les Médicis VF.....325 F
Les Stars du Louvre VF.....285 F
Léonard de Vinci VF .....295 F
Louis Le Lion VF.....195 F
MATHEMAGIQUE VF .....295 F
Matisse, Aragon, Prok. VF...325 F
Michel Ange VF .....335 F
MicMac à Champignac vf....249 F
Mythes et Légendes VF .....295 F
Olaf L'Ours VF.....195 F
Oncle Archibald VF.....249 F
Paris : Hist. et monuments...325 F
Pok le Petit Peintre VF.....195 F
Tuneland VF.....265 F
Van Gogh VF .....335 F
Vins et Gastronomie VF .....295 F
Voyage en Egypte VF .....325 F
Voyage en France VF .....325 F
Voyage en Italie VF.....325 F

MUSIQUES

BOB DYLAN Highway 61 ...295 F
GUITAR HITS VF.....295 F
Louis Armstrong VF.....95 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF.....335 F
3D ULTRA PINBALL NF ....285 F
7TH GUEST NF.....99 F
A4 NETWORKS VF.....285 F
ACES COLLECTION NF ...245 F
ACES OF THE DEEP VF....249 F
ACES OVER EUROPE VF ...99 F
Action Soccer Vf + gamepad265 F
ACTUA SOCCER VF .....285 F
ALBION VF .....335 F
ALIENS VF .....335 F
Alone in the Dark 1 VF .....95 F
Alone in the Dark 2 VF .....145 F
Alone in the Dark 3 VF .....235 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF..295 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF365 F
ANVIL OF DAWN NF.....315 F
APACHE LONGBOW VF ...365 F
ARMORED FIST VF .....175 F
ASCENDENCY VF .....335 F
Astérix: Le défi de César Vf 275 F
ASSAULT RIGS NF .....295 F
ATARI 2600 Action Pack .....189 F
BATTLE BUGS VF .....99 F
BATTLE ISLE 3 VF .....345 F
Battleground Ardennes NF ..335 F
BERMUDA SYNDROME....365 F
BIOFORGE VF.....275 F
BRAINDEAD 13 VF .....295 F
BUREAU 13 NF .....99 F
BURRIED IN TIME VF.....295 F
CAESAR 1 NF.....99 F
CAESAR 2 VF.....295 F
CANNON FODDER 2 NF.....99 F
CASINO DELUXE NF .....285 F
CIVIL WAR VF .....325 F
CIVNET VF.....285 F
Command : Aces of Deep vf.345 F
Command & Conquer VF....329 F
Complete Ultima 7 NF.....99 F
CONQUEROR VF.....315 F
CREATURE SHOCK VF.....99 F
CRUSADER No Remorse vf345 F
CYBERMAGE VF.....335 F
D1000 NF .....195 F
DAEDALUS Encounter VF .325 F
DARK FORCES NF .....285 F
DARK FORCES VF .....335 F
DAWN PATROL VF.....99 F
DAY OF TENTACLE VF.....95 F
DESCENT NF .....195 F
DESTRUCTION Derby NF .295 F
DISCWORLD VF .....145 F
DOOM II NF .....369 F
DRAGON LORE VF .....145 F
DUKE NUKEM 3D.....Tél.
DUNGEON MASTER 2 VF.369 F
EARTH SIEGE VF .....235 F
ECSTATICA NF.....125 F
EF 2000 (TFX 2) VF .....295 F
F1 GRAND PRIX VF .....159 F
F1 GRAND PRIX 2 VF .....345 F
FADE TO BLACK VF.....345 F
FAST ATTACK VF.....275 F
FATAL RACING NF .....285 F
FIFA + PGA + F1 Grd Prix..285 F
FIFA SOCCER 96 VF.....335 F
FLIGHT UNLIMITED VF ..275 F
FORT BOYARD VF .....275 F
FRANKENSTEIN VF .....365 F
FULL THROTTLE VF .....365 F
FX FIGHTER NF .....279 F
GABRIEL KNIGHT VF .....99 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF ...365 F
GOBLINS 1 + 2 VF .....99 F
GOBLINS 3 VF .....99 F
Grand Prix Manager VF.....335 F
GUILTY VF.....195 F
HELL NF .....99 F
Heroes of Might & Magic vf 325 F
HEXEN (Heretic 2) NF.....315 F
HI - OCTANE VF .....245 F
INCA VF.....99 F
INCA 2 VF.....129 F
INCA COLLECTION VF....195 F
INDY 4 VF.....95 F
INDY CAR RACING NF .....125 F
INDY CAR RACING 2 NF..245 F
INFERNO VF.....195 F
In The First DEGREE VF....365 F
International tennis open vf.295 F
ISHAR TRILOGY NF.....285 F
JAGGED ALLIANCE VF ...295 F
JEWELS of ORACLE VF ...295 F
KING QUEST 6 NF.....99 F
KING QUEST 7 VF.....295 F
King Quest Anthology NF ...249 F
KYRANDIA 2 VF .....99 F
KYRANDIA 3 VF .....99 F
LABYRINTH OF TIME NF..99 F
LANDS OF LORE VF.....99 F
LARRY COLLECTION .....249 F
LAST DYNASTY VF .....275 F
LEISURE LARRY 6 VF.....235 F
L'ENTRAINEUR VF.....Tél.
LEMMINGS 3D NF.....295 F
Le Secret du Templier VF ...295 F
Les Guignols de l'Info VF ....349 F
Little Big Adventure VF.....335 F
LODE RUNNER VF.....235 F
LOOM VF.....95 F
LORDS of MIDNIGHT VF..325 F
LOST EDEN VF .....245 F
LOST IN TIME 1&2 VF .....99 F
MAD DOG MACCREE .....145 F
MAGIC CARPET 2 VF.....335 F
MARCO POLO VF .....255 F
MARINE FIGHTERS VF....185 F
MECHWARRIOR 2 VF .....345 F
MEGARACE VF .....95 F
Micromachines 2 VF + Kit...265 F
Micromachines 2 Spec. Ed. ..225 F
MONKEY ISLAND VF.....95 F
MONKEY ISLAND 2 VF.....95 F
MONOPOLY VF.....275 F
MORTAL COIL NF .....265 F
MORTAL KOMBAT 3 NF...295 F
MYST VF.....365 F
NASCAR Track Pack NF.....175 F
NBA LIVE 96 VF .....335 F
NEED FOR SPEED NF.....325 F
NHL HOCKEY VF.....99 F
NHL HOCKEY 96 VF.....345 F
NOCTROPOLIS VF.....99 F
NOVASTORM NF .....125 F
OUTPOST VF .....235 F
OVERLORD VF .....99 F
PANZER GENERAL 2 NF ..325 F
PGA TOUR GOLF 96 VF....375 F
PHANTASMAGORIA VF ...395 F
PITFALL .....325 F
PLAYER MANAGER 2 VF .275 F
POLICE QUEST 4 VF .....235 F
POLICE Quest SWAT VF....335 F
PRIMAL RAGE NF .....245 F
PRISONER OF ICE VF.....295 F
Pro Pinball : The Web NF....265 F
PSYCHO PINBALL NF.....279 F
QUARANTINE NF.....99 F
QUEST FOR GLORY 4 NF.235 F
RAVEN PROJECT VF.....295 F
RAYMAN VF .....265 F
REBEL ASSAULT VF.....145 F
REBEL ASSAULT 2 NF.....335 F
RED GHOST VF.....345 F
Riddle Of Master Lu VF .....295 F
RISE OF THE ROBOTS.....120 F
ROAD WARRIOR NF.....285 F
SAM & MAX VF .....145 F
SCREAMER VF .....245 F
SEA LEGENDS VF .....295 F
Shangaï : Grds moments vf .355 F
SHIVERS VF.....325 F
SILENT STEEL VF.....295 F
SIM CITY VF.....99 F
SIM City 2000 collection VF 345 F
SIM ISLE NF.....295 F
SIM TOWER NF .....299 F
SIMON le Sorcier II VF .....295 F
SLIPSTREAM 5000 NF.....259 F
SPACE HULK NF.....99 F
SPACE QUEST 4 NF.....99 F
SPACE QUEST 6 VF.....245 F
SPACE QUEST Collection...249 F
Star Trek : 25 th Annivers. vf 99 F
Star Trek Next Gen. VF.....345 F
STEEL PANTHER VF .....315 F
STONEKEEP NF.....415 F
STRIKE COMMANDER NF 99 F
SUKHOÏ - SU 27 VF .....Tél.
SUPER KARTS NF .....195 F
SYSTEM SHOCK .....99 F
TEK WAR VF .....295 F
TeleportaSchtroumpfs VF....275 F
TERMINAL VELOCITY ....265 F
Terminator Futurshock NF..315 F
THE DIG VF .....345 F
Theme Park + Trp. Tycoon ..325 F
THIS MEANS WAR NF.....335 F
TIE FIGHTER Collector NF345 F
TILT VF .....245 F
TOP GUN NF .....325 F
TORIN'S PASSAGE VF .....325 F
Transport Tycoon Deluxe vf.295 F
ULTIMATE DOOM NF .....245 F
Under Killing Moon VF .....195 F
US Navy Fighter Gold VF... 395 F
Virtua CHESS WIN 95 VF ..365 F
VIRTUAL KARTS VF .....275 F
VIRTUAL POOL NF.....295 F
VODOOLUNGE NF.....245 F
VOYEUR NF.....325 F
WARCRAFT 2 VF .....335 F
WARHAMMER VF .....345 F
WARRIORS VF .....249 F
Werewolf vs Commanche vf 345 F
WETLANDS VF .....275 F
Who Shot JOHNNY ROCK.125 F
Wing Commander III VF.....369 F
Wing Commander IV VF.....395 F
Wing Com. Armada VF .....99 F
WIPE OUT NF.....295 F
WITCHAVEN NF .....275 F
WOODRUFF VF .....235 F
WORMS VF .....250 F
X-WING Collector NF.....315 F
Z VF.....Tél

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

OFFRE EXCEPTIONNELLE : Pour tout achat de 2 CDROM de charme, DELTAROM vous offre n'importe quel CDROM de charme d'une valeur n'excédant pas 150 F. Indiquez 2 choix par ordre de préférence.

OFFRE SPECIALE : FRAIS DE PORT GRATUIT. Pour toute commande de plus de 500 F comprenant le CDROM "LES GUIGNOLS DE L'INFO", DELTAROM vous offre les frais de port.

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions Part 2 .....185 F
ASIAN HEAT .....225 F
BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
BEST OF VIVID .....220 F
BLIND SPOT.....112 F
BROTHER AND SISTER....259 F
BUSTING OUT.....190 F
California Day Dreamer.....145 F
DIGITAL SEDUCTION.....125 F
DIRTY LAUNDRY .....195 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED .....95 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
GROUP THERAPY.....149 F
HAMBURG SHOW GUIDE125 F
HIDDEN OBSESSIONS.....125 F
IMMORTAL DESIRES.....112 F
INTIMATE JOURNEY.....112 F
MAIN STREET U.S.A.....95 F
MARRIED WOMAN .....95 F
Mystique of Orient 2vol .112 F/vol
NEW LOVERS.....148 F
NIGHT TRIPS (2 vol) ...245 F/vol
NIGHT VISION.....149 F
PARLOR GAMES .....112 F
PUT IN GERE.....225 F
SECRETS .....175 F
SEX.....112 F
SEXUAL OBSESSION.....149 F
SINFULLY YOURS.....149 F
SIZZLE .....149 F
STEAMY WINDOWS.....148 F
SURFER GIRL .....95 F
THE COVEN.....148 F
THE FACE.....149 F
THE SWAP TWO .....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
WACS.....195 F
WEEKEND AT ERNIES.....95 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST ..139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL.....65 F
CROWBERRY.....65 F
MEN'S CLUB.....65 F
PEARL MOVIE.....65 F
PRETTY BABY .....59 F
TABOO .....65 F

PC CDROM Photos

American Girls (2vol).....175 F/vol
ANIMATED LUST .....85 F
ASIAN PALATE .....175 F
BEAUTIES BODACIOUS...165 F
BETTY PAGE (BD en VF)...295 F
BLONDE BOMBSHELLS...175 F
BODACIOUS BEAUTIES...270 F
BRABUSTERS.....165 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY .....95 F
CYBER WHORES.....125 F
DAMSEL IN DISTRESS.....125 F
GIRLS OF VIVID.....140 F
LA TRAVIATA .....85 F
LUSCIOUS LESBIANS .....145 F
NIPPON OBSESSIONS VF .225 F
ONLY 20 .....85 F
ORAL ECSTASY.....169 F
ORIENTAL NIGHT .....85 F
PUSSY MANIA.....165 F
RUBBER PHANTASIES.....245 F
SAKURA (2 Vol).....85 F/vol
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts.....149 F
VOLUPTUOUS VIXENS.....125 F

JEUX INTERACTIFS

Angie, Infirmière de nuit vf .225 F
CLUB CYBERLESQUE .....285 F
DIVA X .....285 F
DREAM MACHINE.....275 F
L'Interview de Pauline VF...295 F
LA VILLA VF.....295 F
LE JEU DE L'OIE VF.....245 F
LOVE PYRAMID VF.....245 F
NIGHT WATCH II .....225 F
PARIS CD-GUIDE VF .....215 F
PLEASURE-CD VF.....195 F
PRIVATE PRISON VF.....235 F
SAM BOTTE VF.....295 F
SEX CASTEL.....245 F
SEX MOTEL VF.....175 F
SEXY ZAPPING.....195 F
SEYMORE BUTTS .....245 F
SEYMORE BUTTS 2 (2CD)345 F
SPACE SIRENS 2 NF.....285 F
STRIP POKER PRO VF.....289 F
TOUT SUR LE PLAISIR DES FEMMES VF.....295 F
VIRTUAL SEX SHOT .....325 F
VIRTUAL VALERIE 2.....295 F
VIRTUAL VIXENS .....195 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Versailles B 394 822 852

JEN 4

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _
SIGNATURE
❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

Référence	Prix
Port	
Total	

Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être règlée par chèque.

La qualité absolue à Petits Prix!

Apple COMPAQ IBM HEWLETT PACKARD TOSHIBA Twinhead

CHAQUE JOUR UN PARTENAIRE DE PLUS : *FRANCE TÉLÉCOM, GEC ALSTHOM, TECHNITRON, EUROFARAD, RATP, SNCF, SAP, BANQUE DE FRANCE, EDF, UNIVERSITÉ PARIS III/VIII, MAIRIE DE PARIS, CNRS (PARIS, MARSEILLE), ÉCOLE DES MINES DE PARIS, RTL, LYCÉES, ...*

CONFIGURATIONS PC

intel inside

GARANTIE 5 ans *

PENTIUM 75 Mhz	PENTIUM 166 Mhz
4 220 F.H.T	**6 932 F.H.T**
(5 090 F.TTC)	(8 360 F.TTC)

Microprocesseur INTEL, CHIP TRITON, Plug&Play, Burst Pipelined Cache, Flash Bios, 8 Mo RAM, disque dur 540 Mo, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo 16.7 M couleurs PCI, souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports séries, 1 port //, boitier moyenne tour 230 W.

486 DX2 80	486 DX4 100
2 877 F.H.T	**3 109 F.H.T**
(3 470 F.TTC)	(3 750 F.TTC)

Microprocesseur AMD/ INTEL / TS, 256 Ko cache, 4 Mo RAM, disque dur IDE 540 Mo, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo ext 2Mo 16.7 M couleurs PCI, souris 3 boutons , 2 ports séries, 1 port //, boitier mini tour 200 W.

KIT MULTIMEDIA
Carte son 16Bits,lecteur CD 4X, enceintes
1130 FTTC
Carte son SB16Bits,lecteur CD 6X, enceintes
1630 FTTC

OPTIONS DE SUBSTITUTION

DD 850 Mo ..... + 220 FTTC
DD 1Go ..... + 400 FTTC
DD 1,6Go ..... + 810 FTTC

P100 AU LIEU DE P75 ..... + 650 FTTC
P120 AU LIEU DE P75 ..... + 970 FTTC
P133 AU LIEU DE P75 .. + 1 450 FTTC
P150 AU LIEU DE P75 .. + 2 170 FTTC

OPTIONS

4 MO RAM(1/32) ..... 590 FTTC
8 MO RAM(2/32) ..... 1 160 FTTC
MS-DOS 6.2 ..... 280 FTTC
Windows 3.11 ..... 370 FTTC
Windows 95 ..... 610 FTTC

Ecran 14" Non entrelacé ... + 1 420 FTTC
Ecran 15" ..... + 1 990 FTTC
Ecran 17" ..... + 3 470 FTTC

PORTABLES

UNIKA
U 9800 P75/8/510 STN Multimédia 14 900 F ttc
U 5200 P75/16/510/CD STN ..... 20 490 F ttc

COMPAQ
Contura 430C DX4-100 8/720 STN ..... 13 740 F ttc
Contura 430Cx DX4-100 8/720 TFT ..... 17 940 F ttc
LTE 5000P75/ 8/510 TFT ..... 24 920 F ttc

TWINHEAD
SlimNote 5 DX4-75 4/340 STN ..... 11 450 F ttc
SlimNote 8 P75 8/520 STN Multimédia ..... 18 190 F ttc
SlimNote8 P75 8/520 TFT Multimédia ..... 22 450 F ttc

TOSHIBA
SatelliteT2110 DX4-75 4/350 Mono ..... 8 790 F ttc
SatelliteT2130CS DX4-75 8/520 STN ..... 12 720 F ttc
SatellitePro 400CDT P75 8/810 TFT ..... 27 270 F ttc

NOUVEAUTE

KOBBY

Aujourd'hui l'efficacité c'est d'être informé tout de suite

Kobby est un petit récepteur pour recevoir des messages, un moyen efficace et simple pour vous joindre et vous informer à tout moment,en toute liberté, par téléphone, PC ou Minitel.

A partir de **397** F.TTC avec abonnement 3 mois

Choisissez les bonnes couleurs de la radiomessagerie.

MATÉRIELS

DISQUES DURS
540 Mo ..... 1 020 F ttc
850 Mo ..... 1 150 F ttc
1 Go ..... 1 380 F ttc
1,6 Go ..... 1 750 F ttc
1 Go SCSI-2 ..... 1 590 F ttc

LECTEURS DISQUETTES
3'1/2 1,44 Mo ..... 165 F ttc
5'1/4 1,2 Mo ..... 340 F ttc

MODEM (AGREE)
MODEM/FAX/MINITEL14,4 interne ..... 860 F ttc
MODEM/FAX/MINITEL28,8 interne... 1340 F ttc

CARTES MERES/ CPU
486PCI + IDEsans CPU ..... 550 F ttc
PENTIUM 75/166 PP/BPCsans CPU ..... 880 F ttc
PENTIUM 75/166ASUS sans CPU ..... 1 290 F ttc
PENTIUM PRO+CPU 180 ..... 12 780 F ttc
CPU 486 DX4-100/120 ..... 550 / 650F ttc
CPU 5X86 100 ..... 770F ttc
CPU PENTIUM 75/100 ..... 790/ 1390 F ttc
CPU PENTIUM 120/133 ..... 1 660/ 2 090 F ttc
CPU PENTIUM 150/166 ..... 2740/ 3990 F ttc

MULTIMÉDIA
Sound Blaster 16 Value IDE ..... 580 F ttc
Shuttle Sound 16 bits ..... 290 F ttc
Maxi Sound 32 WAVE FX ..... 760 F ttc
GRAVIS ULTRA Sound ..... 960 F ttc
Sound Blaster AWE32 PnP ..... 1 490 F ttc
Soud Wave 32 Orchid ..... 1 150 F ttc
Lecteur CD ROM 4X ..... 650 F ttc
Lecteur CD ROM 6X ..... 770 F ttc
Lecteur CD ROM 8X ..... 2 270 F ttc
Lecteur CD ROM TOSHIBA 6X SCSI ..... 1 990 F ttc
Lect CD ROM TOSHIBA 4X 5302B ..... 1 050 F ttc
Lect CD ROM PIONEER 4X SCSI ..... 1 490 F ttc
MAXI TV VIDEO ..... 1 580 F ttc
Midi Blaster ..... 1 250 F ttc
MAXI RADIO FM ..... 340 F ttc
Haut parleur 40W ..... 160 F ttc
Haut parleur 100W ..... 260 F ttc
MAXI PC TO TV Convecter ..... 790 F ttc
MiroVideoDC1.Plus ..... 2 450 F ttc
MiroVideoDC20 ..... 5 590 F ttc
Pack DISCOVERY CD 32 VALUE4X ..... 2 290F ttc
Pack Home Office 4X ..... 2 180F ttc
Carte MPEG Plug&Play ..... 1 040F ttc

CARTES GRAPHIQUES
Matrox Millenium PCI 2Moext 8Mo ..... 1 990 F ttc
S3 Trio 64 PCI 1MoEXT 2Mo ..... 620 F ttc
MIRO12PMD PCI 1Mo EXT 2Mo ..... 690 F ttc
ARK 2000 2Mo PCI ..... 890 F ttc
Diamond 64 S3 968 PCI 2Mo ext4Mo . 1 760 F ttc
CIRRUS VLB 1MoEXT 2Mo ..... 460 F ttc

MEMOIRES
1Mox 9(3 chips) ..... 240 F ttc
4Mo(1x32) ..... 590 F ttc
8Mo(2x32) ..... 1 160 F ttc
16Mo(4x32) ..... 2 490 F ttc

ECRANS
14" couleur SVGA PHILIPS 14C ..... 1 520 F ttc
15" couleur SVGA ..... 2 050 F ttc
17" couleur SVGA ..... 3 590 F ttc

IMPRIMANTES
HP 600 ..... 1 750 F ttc
CANON BJ30 ..... 1 250 F ttc
CANON BJC4100 ..... 1 990 F ttc
EPSON STYLUSCOLOR II ..... 2 720 F ttc
HP Laser 5L ..... 3 320 F ttc
CANON BJC 610 ..... 3 290 F ttc

SOLUTIONS CLES en MAINS

AGENCES IMMOBILIERES *PC+IMP+STREAMER+LOGICIELS*	9 990 Fht 12 050F ttc
Cabinet MEDICAL *PC+IMP+STREAMER+LOGICIELS*	14 770 Fht 17 740F ttc

SERVICES UP

CRÉDIT à partir de 219 F par mois pour l'achat d'un micro**

CRÉDIT-Payer dans 3 mois***

HOTE LINE : 46.71.73.00 *VPC : Contactez-nous pour les frais de port.*

UP S.A. (1) 46.71.17.00 Fax : (1) 46. 71. 76. 40 75, avenue Georges Gosnat, 94 200 Ivry . M° Mairie d'Ivry/RER C Ivry sur seine

Contactez-nous pour connaître le dernier tarif. *Horaires d'ouverture : de 10h à 12h30 et de 14h à 19h30 du lundi au samedi . Vente par correspondance : expédition France métropolitaine.*

*Nous consulter pour les Dom-Tom et l'Étranger *Matériel garanti 1 an pièces et main d'œuvre+ 4 ans main d'œuvre , retour atelier. Possibilité de maintenance sur site et de télé-maintenance – Tous nos prix sont garantis dans la limite du stock disponible – Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires – ** Crédit d'une durée de 36 mois, pour un achat d'un montant de 5600 F. TTC, sous réserve d'acceptation du dossier par la société de crédit. ..... *** Sous réserve d'acceptation du dossier par la société de crédit.*

NOTRE CATALOGUE SUR
36 17 LUTINE*
** 5,57 F LA MINUTE*
RECEVEZ 1 CD POUR TOUTE CONNEXION

ARCANE INFORMATIQUE
118 / 130 avenue Jean Jaurès
75169 Paris Cedex 19
Tél. : 44 54 27 68 - Fax : 40 40 93 38

CENTRALE D'ACHAT Revendeurs nous contacter Fax : 42 00 64 79
Les prix sont indiqués T.T.C. Dans la limite des stocks disponibles

CD ROM CULTUREL/EDUCATIF

25000 INCREDIBLE IMAGE PAC	PC	379.00
3D ATLAS VF	PC	369.00
AUX ORIGINES DE L'HOMME	PC	349.00
CEZANNE le nouveau regard	PC/M	180.00
COMMENT CA MARCHE ?	PC	469.00
DICTIONNAIRE HACHETTE MUL	PC/M	649.00
ENCYCLOPEDIE DE LA MUSIQUE	PC	499.00
FICHES CUISINE ELLE	PC	299.00
L'ART DU XXème SIECLE	PC	349.00
L'AVIATION	PC	399.00
LE LOUVRE	PC/M	359.00
LES STARS DU LOUVRE	PC	285.00
LE PRINCE MANDARINE	PC	279.00
LE TAROT DE MARSEILLE	PC	279.00
LES AMIS A QUATRE PATTES	PC	199.00
LES DECOUVREURS	PC	499.00
LEONARD L'INVENTEUR	PC	369.00
LES FABLES DE LAFONTAINE	PC/M	329.00
MARVIN LE SINGE	PC	249.00
MICHEL ANGE VF	PC	299.00
MOI PAUL CEZANNE	PC	295.00
NAPOLEON	PC	399.00
SAFARI	PC	299.00
STRADIWACKIUS	PC	249.00
VAN GOGH	PC	319.00

LE PRINCE MANDARINE (PC) 279.00

MICHEL ANGE VF (PC) 299.00

JEUX PC CD ROM

11TH HOUR VF	PC	325.00
ACES OVER EUROPE	PC	119.00
ACTUA SOCCER VF	PC	289.00
ALADIN (L'ATELIER DE JEU)	PC	449.00
ALIEN ODYSSEY NF	PC	295.00
ALIEN VIRUS	PC	319.00
ALIENS VF	PC	365.00
ALONE IN THE DARK 3	PC	349.00
ASCENDANCY NF	PC	335.00
ASSAULT RIGS NF	PC	329.00
BATTLE ISLE 3 VF	PC	345.00
BERMUDA SYNDROME NF	PC	359.00
CEASAR 2 VF	PC	295.00
COMMAND AND CONQUER VF	PC	329.00
COMPLEXE ULTIMA	PC	99.00
CONGO	PC	329.00
CONQUEROR AD 1086	PC	319.00
CRUSADE	PC	329.00
CRUSADER NO REMORSE NF	PC	345.00
CYBERMAGE NF	PC	369.00
D 1000 NF	PC	195.00
DARK FORCES	PC	319.00
DEALUS ENCOUNTER NF	PC	325.00
DESTRUCTION DERBY NF	PC	295.00
DOOM 2 VF	PC	399.00
DRAGON LORE	PC	249.00
DUKE NUKEM 3D	PC	TEL
DUNGEON KEEPER NF	PC	399.00
EARTH WORM JIM	PC	TEL
ENTOMORPHE	PC	TEL
EXTREME PINBALL VF	PC	275.00
F1 GRAND PRIX 2	PC	TEL
FADE TO BLACK VF	PC	369. 00
FATAL RACING VF	PC	309.00
FIFA INTER SOCCER 96 NF	PC	329.00
FRANKENSTEIN	PC	369.00
FULL THROTTLE NF	PC	339.00
FURY 3	PC	249.00
FX FIGHTER NF	PC	275.00
GABRIEL KNIGHT 2 NF	PC	395.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC VF	PC	335.00
HEXEN NF	PC	319.00
HI OCTANE	PC	249.00
IN THE FIRST DEGREE VF	PC	365.00
INDY CAR 2	PC/M	259.00
KING QUEST 7	PC	369.00
LAND OF LORE	PC	119.00
LE ROI LION	PC	449.00
LEMINGS 3D	PC	309.00
LES GUIGNOLS DE L'INFO VF	PC	349.00
LES GUIGNOLS DE L'INFO VF	MAC	329.00
LOST EDEN VF	PC	249.00
LOST IN TIME	PC	129.00
MAGIC CARPET 2 VF	PC	319.00
MARINE FIGHTER	PC	185.00
MILLENIA	PC	319.00
MIRAGE	PC	369.00
MORTAL COIL	PC	265.00
MORTAL KOMBAT 3	PC	319.00
MYST VF	PC	379.00
NAVY STRIKE	PC	279.00
NBA JAM TE VF	PC	339.00
NEED FOR SPEED	PC	325.00
NHL HOCKEY CLASSICS	PC	129.00
PANIC IN THE PARK	PC	289.00
PGA GOLF 96	PC	399.00
PHANTASMAGORIA VF	PC	429.00
PINBALL WORLD	PC	289.00
POLICE QUEST SWAT NF	PC	389.00
PRIMAL RAGE NF NF	PC	289.00
PRISONNIER OF ICE VF	PC	339.00
PRO PINBALL THE WEB	PC	275.00
QUARANTINE	PC	99.00
RAVEN PROJECT	PC	339.00
RAY MAN	PC	265.00
REBEL ASSAULT 2	PC	369.00
RIDDLE OF MASTER LU VF	PC	295.00
ROAD WARIORS 2	PC	199.00
SCREAMER VF	PC	249.00
SEA LEGEND NF	PC	299.00
SENSIBLE WORLD SOCCER	PC	279.00
SEVEN GUEST	PC	119.00
SHIVERS VF	PC	340.00
SHOKEWAVE	PC	349.00
SIM ISLE	PC	309.00
SIMON THE SOCERER 2 NF	PC	299.00
SPACE QUEST 6 VF	PC	329.00
STAR STREK VF	PC	359.00
STEEL PANTHERS	PC	319.00
STONE KEEP NF	PC	419.00
SYSTEME SHOCK	PC	119.00
TEK WAR VF	PC	295.00
TERMINATOR	PC	TEL
TFX EUROFIGHTER 2000 NF	PC	325.00
THE DARK EYE VF	PC	399.00
THE DIG	PC	345.00
THEM PARK	MAC	299.00
TIE FIGHTER COLLECTOR	PC	359.00
TILT NF NF	PC	249.00
TIME GATE le secret du templier vf	PC	309.00
TORIN'S PASSAGE VF	PC	339.00
TRANSPORT TYCOON DELUXE	PC	295.00
UNDER AKILLING MOON	PC	299.00
UNDER WORLD 1	PC	99.00
UNDER WORLD 2	PC	99.00
US NAVY FIGHTER GOLD VF	PC	369.00
VIRTUAL SNOOKER	PC	389.00
VOODOO LOUNGE	PC	245.00
WARCRAFT 2	PC	369.00
WETLANDS	PC	275.00
WING COMMANDER 4	PC	449.00
WING NUTS	PC	279.00
WIPE OUT	PC	315.00
WITCHAVEN	PC	289.00
WORMS	PC	259.00
WRESTLEMANIA	PC	339.00
X WING COLECTOR	PC	399.00
Z	PC	285.00

LES GUIGNOLS DE L'INFO VF MAC 329.00

WARCRAFT 2 PC 369.00

OFFRE SPÉCIALE
1 CD Jeux d'une valeur maxi de 129 F OFFERT pour tout achat de 3 CD jeux culturel ou éducatif (sauf CD Petits Prix)

CD ROM PC CHARME Réservé aux adultes

VIDEO ET INTERACTIFS

101 SEX POSITION 1	PC/M	190.00
AMERICAN BLONDES	PC/M	189.00
BEVERLY HILLS	PC	215.00
BIG BUST BABES	PC	149.00
CHERRY POPPERS 1	PC	159.00
CHERRY POPPERS 2	PC	159.00
FANTASIES INTERACTIVE	PC/M	199.00
GANG BANG A OK CORRAL	PC/M	179.00
PERVERTED BABYSITTERS	PC/M	199.00
RAQUEL RELEASED	PC	185.00
STARBANGERS	PC	190.00
STARS	PC/M	349.00
SUITE 18	PC/M	179.00
WOMAN TO WOMAN	PC/M	189.00
YOU ARE VIRTUALLY MINE	PC	175.00

CD PHOTO

A TASTE OF EROTICA	PC/M	65.00
ASIAN PALATE	PC/M	179.00
BLONDE BOMBSHELLS	PC/M	179.00
SEA SEX AND SURF	PC/M	190.00
LADIES OF PASSION	PC/M	159.00
SECRETS	PC/M	169.00

MANGA CD PC ANIMATION

LA BLUE GIRL 1	PC	199.00
LA BLUE GIRL 2	PC	199.00
MAD PARADOX (jeux de rôles)	PC	249.00
OGENKI CLINIC 1	PC	199.00
OGENKI CLINIC 2	PC	199.00

MANGA CD PC PHOTO

PULSION MANGA 1	PC	175.00
PULSION MANGA 2	PC	199.00
NIPPON OBSESSION	PC	245.00

CD CHARME INTERACTIFS

ANGIE infirmière de nuit (1ère BD Française)	PC/M	259.00
BIKES & BABES	PC/M	269.00
DEEP THROAT GIRL 4	PC/M	245.00
DIGITAL DANCING	PC/M	189.00
DIRTY DEBUTANTE	PC/M	239.00
DIVA X	PC/M	TEL
DREAM MACHINE	PC	295.00
FANTASME A LA CARTE 1	PC	229.00
FANTASME A LA CARTE 2	PC	229.00
HARD SHOW GIRL	PC	229.00
HOT LEATHER	PC/M	245.00
IMMORTAL COMBAT	PC/M	279.00
INTERACTIVE DRAGHIXA	PC/M	379.00
INTERACTIVE TABATHA	PC/M	329.00
L'INTERVIEW DE PAULINE	PC/M	345.00
LE JEU DE LOIE	PC	235.00
LESBIAN LIPSTICK	PC/M	189.00
LOVE PYRAMID	PC	235.00
MADAME'S FAMILY	PC/M	249.00
MIND TEAZZER	PC/M	239.00
NIGHTWATCH 2	PC	245.00
PARIS INTERDIT	PC/MAC	239.00
PASSEPORT A BUDAPEST	PC	259.00
PLEASURE CD magazine n°1	PC	195.00
MEMORY STRIP 1	PC/M	199.00
MEMORY STRIP 2	PC/M	199.00
PRIVATE PRISON	PC/M	245.00
SEE SOME THREE SOME	PC/M	245.00
SEX CASTEL	PC	235.00
SEX MOTEL	PC	175.00
SEXY ZAPPING	PC	185.00
SEYMORE BUTTS 2	PC/M	289.00
SPACE SIRENS 2	PC/M	290.00
STRANGE SEX	PC/M	179.00
TEXAS TABLE DANCE	PC	249.00
UP & DOWN LOVE	PC	239.00
VAMPIRE KISS	PC/M	329.00
VIDEOPHONE	PC/M	385.00
VIRGIN 3	PC/M	309.00
VIRTUAL ESCORT	PC/M	369.00
VIRTUAL SEX SHOOT	PC	299.00
VIRTUAL VALERIE 2	PC/M	379.00
VIRTUAL VIXENS 2.0	PC/M	225.00
VIRTUALLY YOURS 2	PC/M	245.00
YOU ARE THE DIRECTOR	PC	279.00

HOT LEATHER PC 245.00

SPACE SIRENS 2 PC/M 290.00

OFFRE SPÉCIALE
Pour tout achat supérieur à 450 TTC un CD charme surprise

Bon de Commande à expédier ou à faxer avec le réglement à
ARCANE INFORMATIQUE - 118 / 130 avenue Jean Jaurès
75169 Paris Cedex 19 - Tél.: 44 54 27 68 - Fax : 40 40 93 38

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : ..... Tél. : .....
❑ Je règle comptant par Chèque Bancaire ❑ Par Mandat ❑ Carte Bancaire n° .....
Date d'expiration .....
Je certifie être majeur(e) (pour l'achat de CD-ROM CHARME) SIGNATURE :

Références	Prix
FRAIS DE PORT : 32 F * (*) DOM TOM, CEE : 55F LIVRAISON SOUS 48 H — PORT	
TOTAL	

GEN4 03/96

134, rue de Charenton
75012 Paris M° Gare de Lyon
Du mardi au samedi de 9h à 19h

486 DX4-100 Multimédia

Carte mère : Vlb, 256K
4 Mo RAM, HD **540 Mo**
Carte vidéo : Vlb, 1 Mo
Ecran : **14"**, SVGA, 0,28 pitch
Clavier, souris
Lecteur **CDROM 2X**
Carte son, compatible Sound Blaster
Haut parleur : 2x80W

4966,83 ht soit : 5990 TTC

PENTIUM 75 Multimédia

Carte mère : Bus PCI, 256K
Support EDO, E-IDE intégré
8 Mo RAM, HD **540 Mo**
Carte vidéo : **PCI**, 1 Mo ext. 2 Mo
Ecran : **14"**, SVGA, 0,28 pitch
Clavier, souris
Boîtier : mini tour
Lecteur **CDROM 4X**
Carte son, cp. SB16
Haut parleur : 2x80W

6625,21 ht soit : 7990 TTC

PENTIUM 166 Station Multi-Com

Carte mère : Chipset Intel®
256K Cache Pipeline Burst
Support EDO, E-IDE intégré
16 Mo RAM, HD **1,6 Go**
Carte vidéo : **Matrox Millenium, 2 Mo WRAM**
Ecran : **17"**, SVGA, 0,28 pitch
Clavier, souris
Boîtier : moyenne tour
Lecteur **CDROM 6X**
Carte son, cp. SB16
Fax Modem Minitel Répondeur, 28.800 Bps
Haut parleur : 2x80W
Logiciel **WINDOWS 95**, installé et configuré
Plus de 20 logiciels applicatifs

16575,46 ht soit : 19990 TTC

PENTIUM 100 Multimédia

Carte mère : Chipset Intel®, 256K
Support EDO, E-IDE intégré
8 Mo RAM, HD **1 Go**
Carte vidéo : **S3-868, 2 Mo + MPEG**
Ecran : **15"**, SVGA, 0,28 pitch
Clavier, souris
Boîtier : mini tour
Lecteur **CDROM 4X**
Carte son, cp. SB16
Haut parleur : 2x80W

8283,58 ht soit : 9990 TTC

PENTIUM 133 Multimédia

Carte mère : Chipset Intel®, 256K
Support EDO, E-IDE intégré
16 Mo RAM, HD **1,2 Go**
Carte vidéo : **Diamond Stealth, S3-968, 2 Mo VRAM**
Ecran : **17"**, SVGA, 0,28 pitch
Clavier, souris
Boîtier : moyenne tour
Lecteur **CDROM 4X**
Carte son, cp. SB16
Haut parleur : 2x80W

11600,33 ht soit : 13990 TTC

Nombreuses variantes possibles. Matériels testés 48h.
Pour d'autres options et périphériques, merci de nous contacter.

Expédition dans toute la France.
Garantie 1 an pièces et 3 ans main d'œuvre.

Tél : (1) 43 45 48 45 Fax : (1) 43 45 58 35

Macthomas 47 97 25 51

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

Notre sélection du mois parmi les meilleurs CD-ROM pour PC de jeux, loisirs, musique, programmation, multimédia, graphisme et shareware :

...et pour les adultes "avertis" :

De nouveaux titres installés chaque semaine !

Vous pouvez aussi acheter ces CD-ROM sur Internet (http://cdrom.boutik.com)

1. **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK** (5,57 F/min)
2. **Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
3. **Sélectionnez les titres qui vous intéressent après avoir lu leur descriptif en français**
4. **Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement* le ou les CD-ROM que vous avez commandés.**

* *Pas d'autres frais que le coût de la communication.*

RECEVEZ GRATUITEMENT* VOTRE SELECTION !

CYBERVISION : LES DERNIERES NEWS VO EN AVANT PREMIERE A DES PRIX IMBATTABLE

LE PLUS GRAND HIT DE L'ANNEE ENFIN DISPONIBLE..!!!

2 ANS DE DEVELOPPEMENT, 30 MILLIONS DE DOLLARS FONT DE CE JEUX UN SPACE OPERA AUX GRAPHISMES SOMPTUEUX, A LA MUSIQUE DECOIFFANTE ET AU SCENARIO DIGNE D'UN FILM.

COMMANDEZ ET REGLEZ EN CB
au ☎ 47.78.54.66 10 h-12 h et 14 h-18 h
ou 36.15 SXCD (24/24)
Tous nos produits sont disponibles sur place, passez nous voir :
Tour Aurore, 18 Place des Reflets, 92975 LA DEFENSE 2 M°/RER LA DEFENSE

GRATUIT
pour l'achat de 2 CD jeux, CYBERVISION vous offre : le CD-ROM GAMES (compilation de plusieurs jeux) valeur : 149 Frs

LES JEUX MANGAS

DRAGON KNIGHT

Dans la plus pure des traditions d'héroique fantasy, les fans de mangas trouveront un CD bourré d'aventure, d'action et de charme d'une très longue durée de vie. Un MUST !!!

DO KYU SEI

Le but est de sortir avec le plus de filles possibles. Plaisant, non ! Surtout lorsqu'il s'agit de jeunes lycéennes. Un CD ROM de jeu hyper sympa et très sexe.

MAD PARADOX

1er jeu de rôle et CD de mangas érotiques. Découvrez une dizaine de monde dans une aventure sextraordinaire ou vous attendent de superbes créatures.

NEWS FR

CYBER EXPERIENCE

Affronter des robots démoniaques dans ce jeu CD x et Sauvez NIKIE. 4 CD rom, Images en Plein ecran et musique d'enfer font de ce CD, entièrement en FRANCAIS, une des réalisations les plus aboutie du moment. Existe en Version Mac et PC.

PRIX UNIQUE *jeux en V.O* **299 Frs**

VIRTUAL KARTS
HEXXEN
TFX EF 2000
HI OCTANE
FX FIGHTER
BLOOD WINGS
PGA INVITATION
NHL HOCKEY 96
NBA JAM
TOURNAMENT
MAGIC CARPET N°2
NEED FOR SPEED
COMMAND & STONEKEEP
CYBERMAGE

DE NOMBREUX AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES
Téléphoner nous !!!

Sexy CD : Les CD ROM les plus HOT au prix les plus SOFT

SEXY CELEBRITY : + de 100 nouvelles stars, avec leur nom, se montrent nues au travers de 1500 photos de très grande qualité.

CELEBRITY NUDES + d'une centaines de stars se livrent à vous sans retenue. A ne pas manquer pour les amateurs de stars.

SEXY STAR : Les plus grands tops models (Cindy Crawford, Mac Pherson, Seymor) dévoilent leurs charmes au travers de magnifiques photos.

PULSION MANGAS 1 3700 mangas hard, tous thèmes confondus vous feront découvrir des jeunes créatures très déluées.

PULSION MANGAS 2 Un 2ème CD pour ce qu'il y a de mieux en mangas hard dont certains inédits sont très étonnants.

NIPPON OBSESSION : Les dernières 1000 nouvelles photos mangas avec des dessins très chauds qui sattisferont tous les amateurs de mangas SM.

VIRTUAL VALERY 2 : Un chef d'oeuvre du cybersex entièrement réalisé en image de synthèse qui en a fait le produit de l'année 1995.

GRATUIT
pour l'achat de 2CD, Ragtime ou Tabatha offert.
pour l'achat de 3 CD, Ragtime et Tabatha offerts.

Nouveaux cadeaux POUR NOS Anciens CLIENTS dès la 1ère commande
Téléphonez nous !!

WORLD OF SEX : Un méga pack de 10 CD avec + de 15000 photos et 25 films pour plus de 30 heures de sexe à un super prix.

WORLD OF PINUPS Le must de l'érotisme à travers 6 CD et 17000 photos des plus belles filles du monde élevées au rang de stars.

MEGA PACK X : 6 CD pour plus de 8 heures de vidéo hypers chaudes avec 6 films entiers dont 1 en 3D (lunettes fournies).

XX TOTAL FANTASY 1 3700 photos de qualité extrêmement chaudes classées par thème pour tous les goûts (avec Cindy).

XX TOTAL FANTASY 2 Plus de photos, plus de stars, et de sexe pour ce numéro 2 du meilleur CD ROM X photo du moment.

ODYSSEE DU PLAISIR — ESCLAVES & SOUMISES

K7 MANGAS non censurées et en Version FRANCAISE

4 Cassettes de Mangas non censurées et d'une qualité exceptionnelle. Vous y découvrirez sur 4 Histoires tout ce que le dessin animé peut apporter aux scenes de sexe : un super réalisme, des phantasmes completement assouvis et des jeunes filles très perverses.

DUREE : 1 H

Lot de 2 k7 au choix : 350 FRS
Lot de 3 K7 : 490 FRS, Lot de 4 K7 : 649 FRS

POSSESSIONS DIABOLIQUES — FANTASMES CHARNELS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SEXY CD OU CYBERVISION, TOUR AURORE - 18 PLACE DES REFLETS - 92975 LA DEFENSE 2 CEDEX

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODEPOSTAL ..... VILLE .....

FRAIS DE PORT : FRANCE Métropole - CEE SUISSE : 30F - DOM-TOM : 50F - Autres pays : 80F

Réglement par : Chèque ( ) à L'ordre de CYBERVISION Mandat ( ) Carte Bleu ( )

CB N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date de Validité de la carte : ____/____

Je certifie etre majeur

Signature Obligatoire

COMMANDEZ ET REGLEZ EN CB
DE 10h à 12h et 14h à 18h
Du Lundi au Vendredi
au 47 78 54 70
ou 3615 SXCD

Tous Nos Produits Sont Disponibles Sur Place

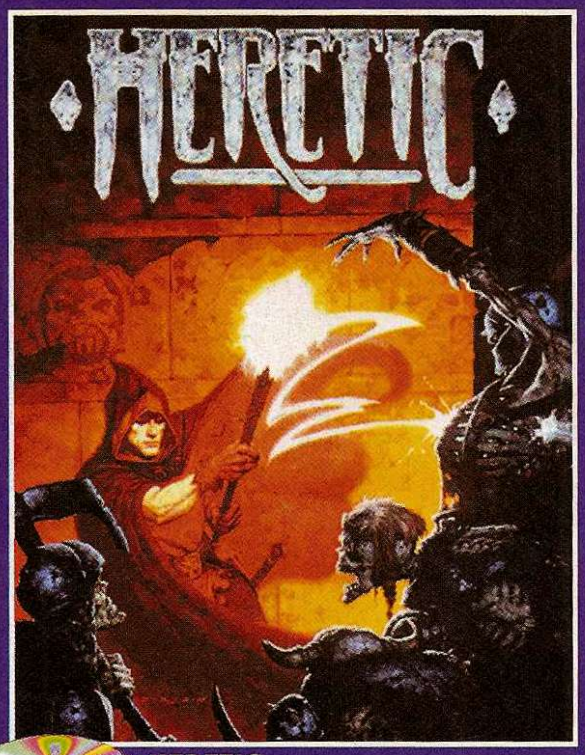
REVENDEURS/ GROSSISTES
Contactez Nous Par Fax au :
47 78 54 69

PRODUITS	PRIX
☐ Games offert pour l'achat de + de 2 CD jeux	
☐ Ragtime ou ☐ Tabatha offert pour 2 CD charme achetés	
☐ Ragtime et Tabatha offerent pour l'achat de 3 CD charme	
☒ Frais de port	30 Frs
TOTAL	

GEXR 03/00

Recevez gratuitement

sans abonnement, les meilleurs jeux en provenance d'Internet sur **CD-ROM !**



HERETIC

Clone du célèbre DOOM, se déroulant dans un milieu médiéval, plutôt hostile. Le décor et les bruitages sont particulièrement réussis. Magie, fines lames, et combats violents seront nécessaires si vous voulez survivre.

MORPHELLO

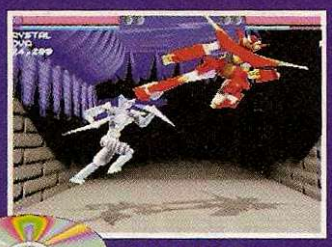
Morphello est un superbe programme d'othello avec morphing des pièces. La vue en perspective 3D et la qualité générale des graphismes sont époustouflants. La musique est de la même veine. Les multiples niveaux de jeu satisferont le débutant comme le «pro».

DELVION STAR INTERCEPTOR

Voici un très sympathique Shoot'em'up (traduction : «Tirez sur tout ce qui bouge»). Vous guidez votre vaisseau dans un plan horizontal et vous devez descendre tous les ennemis hostiles à l'aide de multiples armes à collecter.

EXTREME PINBALL

Excellent jeu de flipper aux couleurs chatoyantes.
La qualité des graphismes, de la musique et surtout des animations hisse ce flipper au niveau de ceux que l'on peut trouver en salles de jeux.



ONE MUST FALL 2097

One Must Fall 2097 n'est pas sans rappeler les dessins animés japonais. Vous devez combattre divers ennemis ayant chacun leur propre tactique de combat. Votre robot connaît de nombreuses prises. Splendide, digne des consoles !

HEXEN

Version Shareware de ce superbe jeu à l'ambiance médiévale qui vous fera vivre des moments palpitants : 200% de bonheur (100% d'action + 100% d'aventure). Graphismes grandioses. Cette version shareware dispose de 4 niveaux (soit plusieurs heures de jeu).

JACK FLASH

Un jeu de plate-formes à l'ambiance très BD. Vous devez tirez sur des dentiers et autres crayons-papier tout en collectant des hamburgers et ananas pour vous revigorer. Vous disposez en plus de caméras, de téléporteurs ...

ROAD HOG

Une course de voitures qui se déroule aux Etats-Unis. Vous pilotez un véhicule à toute vitesse sur des routes parsemées d'embûches. L'aspect «cartoon» du jeu est très agréable car très réussi.

TYRIAN

Jeu de combat spacial. L'action se déroule en vue de dessus, hyper rapide, grande fluidité, armes puissantes et variées que vous aurez à installer entre chaque tableaux. Une bonne gestion des cartes sonores est également à son honneur.

Consultez notre service Minitel répertoriant des dizaines de logiciels* et ***recevez gratuitement*** chez vous, par courrier, le logiciel de votre choix sur CD-ROM en laissant vos coordonnées sur :

36 17 ABCDROM

* 3617 ABCDROM a pour vocation principale de recenser les meilleurs logiciels en «libre diffusion» (sharewares/freewares).
La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 ABCDROM. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication est à votre charge (temps moyen constaté : 10 minutes).
La prestation complémentaire d'envoi de CD-ROM est totalement gratuite.

Minitel et Windows sont des marques déposées par France TELECOM et MICROSOFT - PIC 02/96
Images non contractuelles - Conception : AGANHA

MAGASIN DE CD-ROM - GRAVAGE - MULTIMÉDIA & INTERNET

39, rue Faidherbe - 75011 PARIS - Tél. : 43 48 26 27 - Fax : 43 48 23 32

Métro : Faidherbe ou Charonne - Bus : 46 et 76

Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

Vous pouvez y tester, si vous hésitez, certains de nos CD-Rom.

Nos suggestions et choix (prix TTC, valables cette période dans la limite des stocks disponibles).

tarif revendeur sur justificatif

Nos CD-Rom sont neufs et dans leurs emballages d'origine. Ils ne sont surtout pas des copies.

TRANSFÉRER VOS DONNÉES INFORMATIQUES SUR CD-ROM. 1 CD-ROM (+1 CD de sécurité) : 490 F TTC.

POUR LES BANDES AUDIO OU VIDEO : PRIX SUR DEVIS

VENEZ A VOTRE TOUR SURFER SUR INTERNET PAR LE BIAIS DU CLUB, BENEFICIEZ AINSI D'UN ABONNEMENT D'UN MOIS GRACIEUX AINSI QUE D'UN KIT DE CONNEXION GRATUIT

Le CLUB du CD essaie de mettre à la portée du plus grand nombre d'utilisateurs, de bons CD-Rom. Si certains ne figurent pas dans la rubrique CDthèque (Bible de Jérusalem, Michel Ange, Beethoven, les Evangiles, les Temps de..., etc.) cela ne veut pas prétendre qu'ils sont moins bons. Notre choix est subjectif bien sûr, mais les CD choisis dans les différentes rubriques ont été testés et nous sont apparus bons et bien faits. Mais il faut, malheureusement faire un choix. Encarta, les INUIT, la Bible de Jérusalem, l'Art du 20e siècle sont très très bons... Merci de nous acorder votre confiance.

Pour votre CDthèque ■

- Le Musée de l'Homme (MP) ... 394 F
- Léonard de Vinci (M) ... 429 F
- J. de la Fontaine (MP) ... 350 F
- Rodin (MP) ... 395 F
- Panorama de l'Art Occident. (P ou M) ... 469 F
- Velasquez (MP) (4 langues) ... 390 F
- The Swiss Art CD 2.0 (M) ... 185 F
- L'Aventure Chilienne (MP) ... 200 F
- Encarta 95 (P) ... 639 F

Langues et traductions ■

- Power Translator de luxe CD (M ou P) ... 1 790 F (Traduction Anglais/Français)
- POWER TRANSLATOR PRO (M ou P) ... 4 590 F (Français/Allemand/Espagnol)
- L'Anglais ou Italien par l'Oral (MP) l'un ... 249 F
- L'Anglais des affaires (P) ... 480 F
- Je parle Japonnais (à partir de 4 ans) (P) ... 303 F
- Je parle l'Anglais ou le Français (P) ... 303 F
- Harrap's Shorter (P) ... 990 F
- L'Allemand ou Espagnol par l'Oral (MP) l'un ... 249 F
- L'Anglais en 90 leçons (1 À 50) (51 à 90) (MP) l'un ... 480 F
- Harrap's Multilingue (P ou M) ... 1 210 F
- Larousse Bilingue Angl/Franç (MP) ... 999 F
- Correcteur 101 (le seul à faire dictées Pivot sans faute) (P ou M) ... 890 F

Eveil enfants ●

- Circus (MP) ... 289 F
- ABIDOU je lis (4-5 ans) (P) ... 295 F
- ABIDOU je lis (6-7 ans) (P) ... 295 F
- Kevin le Kangourou (MP) ... 250 F
- Le Gros Crabe et ses Amis (MP) ... 380 F
- Le Drôle d'Alphabet Sauvage (MP) ... 299 F
- Louis le lion (MP) ... 250 F
- Olaf l'Ours (MP) ... 250 F
- Pinocchio (MP) ... 390 F
- Pok le Petit Artiste (MP) ... 290 F
- Nos amis à 4 Pattes (MP) ... 250 F
- David le dauphin (MP) ... 249 F
- Kiyéko et les voleurs de nuits (avec voix de P.TCHERNIA) (P) VF ... 349 F

Culture et Musique ●

- Initiat. à l'Art roman (MP) ... 419 F
- 1848/1914 Toute une Histoire (MP) ... 469 F
- Inuit (MP) ... 399 F
- Le temps de Rubens (MP) ... 390 F
- Illusion du Japon (exclu. Club) Manga (MP) ... 260 F
- La Bible de Jérusalem (MP) ... 950 F (en 4 langues dont grec, hébreu et français)
- Le Louvre (MP) ... 396 F
- Michel Ange (MP) ... 499 F
- Napoléon (M ou P) ... 399 F
- Monet/Verlaine/Debussy (MP) ... 249 F
- Matisse/Aragon/Prokofief (MP) ... 349 F
- 200 Personnalités polit (MP) ... 490 F
- Rabelais (M) ... 354 F
- Bob Dylan (MP) ... 495 F
- Le Bottin Gourmand (MP) ... 205 F
- Wrath of the Gods (M) ... 480 F
- Woodstock (M) ... 295 F
- Red shift (M ou P) ... 639 F
- L'album des arts et Métiers (M) ... 399 F
- Le temps de Weemer (MP) ... 399 F
- Delacroix, voyage au Maroc (MP) ... 253 F
- Voyage en Italie (P ou M) ... 369 F
- Voyage en Egypte (P ou M) ... 369 F
- Art history encyclopédie (P) ... 299 F
- Le temps de Brueqel (MP) ... 390 F
- Le temps de Rembrandt (MP) ... 390 F
- La Découverte du Canada (MP) ... 299 F
- Initiation à l'Archéologie (MP) ... 349 F
- Astrololabe (MP) ... 399 F
- Florence et la Renaissance (MP) ... 349 F
- Léonard l'Inventeur (MP) ... 399 F
- Gaugin / Beaudelaire / Tchaikovski (MP) ... 350 F
- Holocauste (P) ... 259 F
- Art History Encyclopedie (P) ... 299 F
- Fellini (P) ... 465 F
- CLINTON portrait d'une victoire (P) ... 259 F
- Les Evangiles (P) ... 369 F
- Cathédrale de Chartres (M) ... 590 F
- Moi, Paul Cezanne (MP) ... 295F
- Salammbo (MP) ... 249 F
- Oceans Below (M) ... 399 F

Divers et Gestion ●

- T.T.G. (P) (PMI/PME, logic. de gest. intégrée, gest. commerciale, devis métrés ., fact. ur. , stock, paies, lias. fiscales, générat. d'applicat., recherches multi, stat., etc (demo sur demande) ... 7 240 F
- PAP (P) (logic. de prêt à porter, gest. de comm., livr. par modèle, taille, couleur, clients/fournis. PAP est un log. qui traite toutes gest. commerces et comptables ... 14 473 F
- ACCENT PRO (M ou P) (log. de trait. de texte en 30 langues dont arabe, hébreux, russe, toutes lang. slaves, diction., etc. ... 3 015 F

Médical/Santé ♀

- Ainsi vient la vie (MP) ... 390 F
- Le Corps Humain en 3D (P) ... 490 F
- Anatomist CD (M) ... 1 980 F
- HIV AIDS (P) Encyclop. de l'informatique ... 279 F
- PC corps Humain 3.0 (P) ... 590 F
- Mayo Family Health Book (M) ... 510 F
- A.D.A.M. (Logiciel professionnel pour traitements) (M ou P) (nous consulter) ... 21 000 F
- Encyclopédie de la Sexualité (PM) ... 499 F

Encyclopédie/Dictionnaire ♀♀

- Diction. Hachette Multi. (M ou P) ... 690 F
- Le Robert Electronique (M ou P) ... 4 490 F
- Grolier Multimédia encyclop. (M) ... 1 180 F
- Encarta (M) ... 945 F
- langage of the World (12 langues dont 10 europ. avec 17 dictionnaires) (P) ... 690 F
- World Atlas 3.0 (M ou P) ... 399 F
- World Atlas 5.0 (M ou P) ... 539 F
- Larousse Langue Française (MP) ... 990 F
- Larousse Français vers 2 (MP) 450.000 formes, mots et conjugaisons ... 990 F
- Grollier 95 (M ou P) ... 590 F
- Geoatlas le Monde Vectorielle (MP) ... 1 490 F

Golf/Bridge/Jeux ●

- Rebel assault (M) VF ... 499 F
- Journeman Project (M) ... 299 F
- F/A-18 Hornet 2.0 (M) ... 599 F
- Sim City 2000 (Disq M) ... 329 F
- Sim City (pack 3) (M) ... 599 F
- Hellcab (M) ... 395 F
- Alone in the Dark 2 (M) VF ... 405 F
- Myst (M) VF ... 459 F
- Super Wing Commander 2.5 (M) ... 429 F
- Flight Commander 2 (M) ... 539 F
- Lunicus (M) ... 469 F
- The Labyrinthe (M) ... 469 F

Adultes (+ de 18 ans) ♀ ■

- The Woman of Venus (MP) ... 319 F
- Blow-Job Spécial (ph.) (P) ... 339 F
- Sodo special (phot.) (P) ... 259 F
- Beaverly Hillbillies (P) ... 419 F
- Amateur Models (phot.) (P) ... 299 F
- Virtuel Escort (MP) de J.R.Book ... 475 F
- Golden Girls (101 célébrités) (photos) (P) ... 399 F
- Amateur Models 3 (photos) (P) ... 367 F
- Elite Européen Models 1 ou 2 (MP) (phot.) l'un ... 249 F
- Elite Américain Model 1 ou 2 (MP) (phot.) l'un ... 249 F
- Looker Electric Lust (phot.) (P) ... 375 F
- Dream Girls (MP) ... 469 F
- Lady Libertine (MP) ... 399 F
- Bikes Babes (MP) ... 399 F
- Danish Fantaisy (MP) ... 429 F
- Red Hot (photo) (MP) ... 399 F
- Erotica (Manga) (MP) ... 449 F
- Pleasure-CD (MP) ... 369 F
- Plaisirs d'Age Mûr (vol. 2) (P) ... 309 F

Légende M = Mac P = PC MP = Mixte

Le CLUB du CD participe à la protection de l'Enfance maltraitée (inceste), à la protection de la nature, à celle des animaux, ainsi qu'à la lutte contre le SIDA, et reversera à des associations, sur les CD commandés :
● : 3 F pour l'Enfance maltraitée (inceste)
♀ : 2 F contre le SIDA
■ : 2 F protections nature et animal

BON DE COMMANDE à retourner
(en joignant le chèque mandat ou Eurochèque)
au CLUB DU CD - 39, rue Faidherbe - 75011 PARIS

ou commande sur papier libre

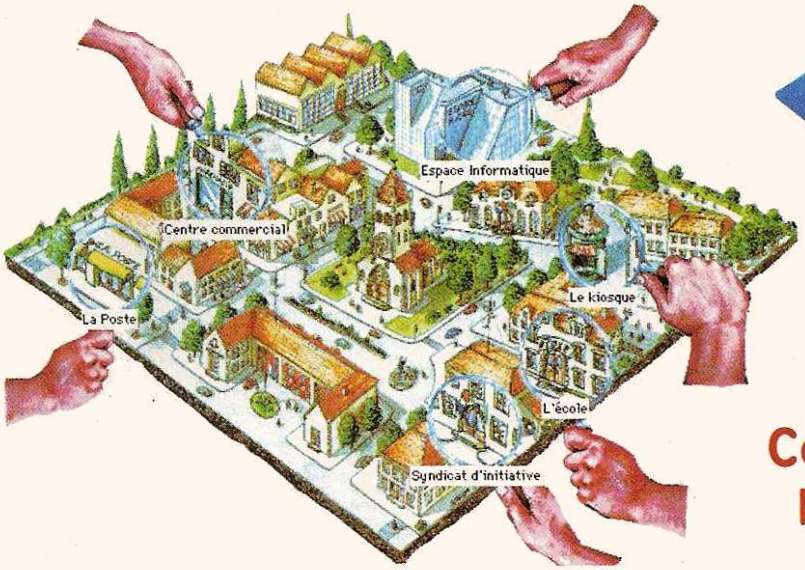
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
CP ..... Ville .....
Tél. / Fax .....

Qté	PC	Mac	CDI	TITRES	Prix TTC	Total TTC

Signature : Frais d'envois recommandés + 48 Francs

N'oubliez pas d'ajouter votre règlement à cette commande **TOTAL**

Nous ne prenons pas les cartes bancaires. Trop d'indélicatesses de la part de magasins VPC. Je certicie être majeur. Signature :



Connexion sans abonnement, par modem avec FirstClass au 36 70 25 63*

◆ **Forums**
. Le Courrier des lecteurs.
. Newsgroups Internet
. Forums informatiques
. Forums divers thèmes
. Sport, cinéma, voyage, etc.

◆ **Téléchargement**
. Téléchargement de fichiers classés par thèmes et garantis sans virus (utilitaires, jeux, charme, mises à jour, etc).
. Nouveautés
Tous les jours, dans le village, de nouveaux fichiers au téléchargement.
. La collection du village
Des Freewares et des sharewares français supportés par Le Village Électronique.
.Téléchargement direct en provenance d'Internet (FTPMail)
Tous les jours les fichiers des newsgroups comp.binaries et alt.binaries

◆ **e-Mail**
Courrier électronique
Accès e-Mail (FTPMail, WebMail...)

Conditions d'accès

Abonnement 1 :
95 francs d'ouverture de compte + 25 francs par mois. Ce service comprend votre boîte aux lettres électronique, certains services de base, les sharewares du mois et l'accès aux boutiques du centre commercial. L'accès est limité à 20 minutes par jour, soit 2,50 francs de l'heure. Le paiement de 345 francs se fait en une fois pour l'année par chèque bancaire, postal ou par carte bancaire.

Abonnement 2 :
95 francs d'ouverture de compte + 75 francs par mois Ce service comprend en plus l'accès aux anciens numéros d'Univers Mac, à tous les forums, informatiques ou non, à Internet et au dialogue en temps réel L'accès est limité à 30 minutes par jour, soit 5 francs de l'heure. Le premier paiement de 170 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bancaire. Le paiement mensuel de 75 francs se fait par prélèvement automatique.

Abonnement 3 :
95 francs d'ouverture de compte + 250 francs par mois. Ce service comprend en plus tout le téléchargement. L'accès est limité à 50 minutes par jour, soit 10 francs de l'heure. Le premier paiement de 345 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bancaire. Le paiement mensuel de 250 francs se fait par prélèvement automatique. Vous pouvez vous connecter aux différents services du Village Électronique dès que votre compte est validé (48 heures après réception du paiement).
A vous de voir !!!

Si vous ne souhaitez pas vous abonner, vous pourrez cependant continuer à vous connecter avec le 36 70 qui donne droit à tous les services. Pour des connexions peu fréquentes ce peut être la solution la moins onéreuse. Vous pouvez aussi mixer vos appels. Abonnement N°1 d'une part (la messagerie par exemple) et le 36 70 d'autre part quand vous voulez accéder à des services qui ne sont pas inclus dans l'abonnement de base.

Accès par le 36 70 25 63*

Aucun frais d'inscription ni d'abonnements. Accès à tous les services disponibles pour l'instant ! Par la suite, certains services ne seront disponibles que sur abonnements spéciaux.

*Prix: 8,91 francs par accès et 2,23 francs la minute.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Pour vous abonner au Village électronique :
complétez le bulletin ci-dessous et renvoyez-le sous enveloppe affranchie, accompagné du règlement de vos frais d'ouverture de compte (chèque ou carte bancaire) à :

Pressimage - Le Village électronique : 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex

o Mme o M. Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Code Postal : ..... Ville : .....

Je coche la formule choisie :
o **Formule 1** ..... **345 F** par chèque ou carte bancaire
o **Formule 2** ..... **170 F** par chèque ou carte bancaire + *75 F mensuel par prélèvement automatique*
o **Formule 3** ..... **345 F** par chèque ou carte bancaire + *250 F par prélèvement automatique*

Je règle mes frais d'ouverture de compte par :
o chèque à l'ordre de **Pressimage**
o carte bancaire : |_|_|_|_| expire fin : |_|_|_|_|
CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date et signature obligatoire : .....

G4 86

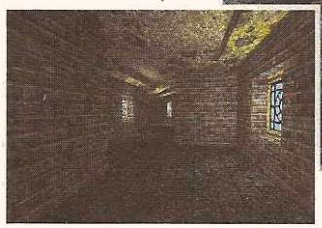
Informations et abonnements sur Internet avec Mosaïc/Netscape
http://www.leserveur.com/village

PROCHAIN NUMÉRO...

Voici une des pages du magazine qui nous apporte peut-être le plus de fierté : celle qui donne au lecteur un aperçu engageant de l'avenir aussi proche que nébuleux du contenu du prochain numéro. Si vous vous en souvenez bien, la page Next du dernier numéro avait presque rempli son contrat, puisque sur les trois jeux annoncés, un seul test se trouve effectivement dans ce numéro. Cherchez l'erreur... Cette fois, nous allons tenter de faire encore pire, alors ne soyez pas trop déçus de trouver dans le n°87 ce que nous vous présentons en avant-goût !

QUAKE

Tout le monde a déjà tant parlé du prochain hit d'id Software qu'une mise au point sérieuse sur les réalités du produit s'imposait. Au-delà des rumeurs folles et du silence obstiné, voire frustrant des programmeurs, nous tenterons de lever un coin du voile sur le jeu qui devrait jeter Doom et consorts aux oubliettes. Pourra-t-il s'imposer face à la déferlante de jeux du calibre de Duke Nukem 3D ?



PANDORA DETECTIVE

Ne reculant devant aucun sacrifice, sauf éventuellement celui d'un rédacteur, Gen4 envoie par dessus les flots déchaînés de l'Atlantique un valeureux reporter pour vous présenter la suite d'Under A Killing Moon. Du suspens, des séquences vidéo magnifiques, et beaucoup d'interactivité au programme, pour un soft exceptionnel qui pourrait faire beaucoup d'ombre à Gabriel Knight 2 !

BAD MOJO

Bad Mojo, c'est tout simplement le soft le plus merveilleusement malsain qui nous ait été donné de voir depuis des décennies. Alors, évidemment, nous nous ferons un réel plaisir de le tester pour vous, en insistant lourdement sur les petits détails croustillants (vraiment croustillants !) qui grouillent dans ce jeu. Préparez vos sachets plastiques, la vie du cafard moyen n'est pas franchement ragoûtante !

SILENT HUNTER

Nous devrions aussi tester le prochain simulateur de sous-marins signé Mindscape, mettant en scène dans le Pacifique Sud les sous-marins américains durant la Seconde Guerre mondiale. Avec ses graphismes SVGA et ses documents photo ou vidéo d'archives, agrémentés de nombreux commentaires d'un ancien capitaine de sous-marin américain, William « Bud » Gruner, Silent Hunter risque d'envoyer par le fond Aces of the Deep de Dynamix.

Génération 4
5-7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex - France
Tél. : (16 1)49 88 63 63 - Fax : (16 1) 49 88 63 64
Internet: gen4@pressimage.fr
Minitel : 3615 GEN4

Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Directeur de l'information : Didier Latil.
Sécretaire de rédaction : Julio « 403 Peuge' » Ballester.
Rédacteurs : Éric Ernaux, Frédéric Marié, Oliver Rogé
Ont participé à ce numéro : Duong, Arnaud Gadal, Sylvie Sotgiu, Luc Santiago Rodriguez, David Msika.
Illustrateur : Frédéric Juvin-Sabatier.
Directrice artistique : Carole Toulotte.
Maquette : Fréderic « Twin Ducat' » Cauchy.

Abonnements
11 numéros. France : 290 F, DOM-TOM et étranger : 370 F.
Service Abonnement :
36 rue de Picpus - 75012 - Paris France.
Tél. : (16 1) 43 42 00 60

Diffusion - Ventes
Olivier Le Potvin - (16 1) 49 88 63 75,
(reservé aux dépositaires de presse).

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé, assisté de Isabelle Dubuc.
Chef de fabrication : Nadine Debard.
Responsable PAO : Fréderic Levesque .

Multimédia
Conception : Claude Flammia.

Online
Directeur de l'information : Franck Ladoire (*fladoire@pressimage.fr*).

Administration
Directeur financier : Stéphanie Campion.
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Boussard.
Juridique : Françoise Linossier.

Marketing
Responsable : Christine de Gandt.
Marketing direct : Nicolas Gozlan.

Communication - Relations extérieures
Judy Curtis (*jjc@pressimage.fr*).

Publicité
l'Press - 67 rue Robespierre
93558 - Montreuil Cedex - France.
Tél. : (16 1) 48 59 13 14 - Fax : (16 1) 48 59 01 60.
Directeur Développement division « Home » : Antoine Harmel.

Directeurs de clientèle:
• Constructeurs : Béatrice Cuvelier, assisté de Katia Rouxel.
• Distribution : Stefan Riesser, assisté de Anne Giudicelli.
• Éditeurs : Philippe Daniloff, assisté de Katia Kamiski.
• International : Béatrice Cuvelier.

Représentants internationaux
• États-Unis :
Huson European Media LLC - Ralph Lockwood
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue, Suite 630
Campbell, CA 95008 - USA.
Tél. : 19 1 (408) 879 6666 - Fax : 19 1 (408) 879 6669.

• Angleterre - Irlande - Allemagne :
Huson European Media
Gerry Rhoades-Brown / James Clayson
10/11, The Green Business Centre, The Causeway,
Staines, Middlesex - TW18 3AL - Angleterre,
Tél. : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 996.

Direction Éditoriale
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

GENERATION 4 est une publication de Médialoisirs, SARL de presse au capital de 10 000 F, filiale de Pressimage. Principaux associés: Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli. Siège: 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France.

Commission paritaire :
N° 69731 - ISSN 09878700X - Dépôt légal 1er trimestre 1996.

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.
« La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que " les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et, d'autre part que " les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration ", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). » Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.
Crédits photos et copyright: tous droits réservés.
Imprimé en Union européenne.

HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.

L'image • le son • la micro • l'électroménager

La sélection Boulanger du mois

NOUVEAUTÉS

MICROPROSE
F1 GP II
• La meilleure simulation de F1 sur CD-ROM, des heures de jeux en perspective.

ELECTRONIC ARTS
STORM
• Entièrement sous l'eau, ce jeu d'action-Aventure vous ravira par la beauté de ses décors.

ACCLAIM
D
• Des animations très réalistes et une bande son fabuleuse vous plongeront pleinement dans l'ambiance.

INDISPENSABLES

CENTURY WOOD
L'ÉNIGME DE MAÎTRE LU
• Partez sur les traces d'un fameux aventurier à la recherche d'individus spéciaux...

BETHESDA
TERMINATOR
• L'animation et la liber des mouvements sont le points forts de ce jeu en vue subjective.

SONY PSYGNOSIS
JET FIGHTER III
• Incarnez les personnages les plus fun, améliorez votre matériel et roulez !

AFFAIRES

MICRO APPLICATION
SHAREWARE JEUX

99 F

ELECTRONIC ARTS
FIFA 95

99 F

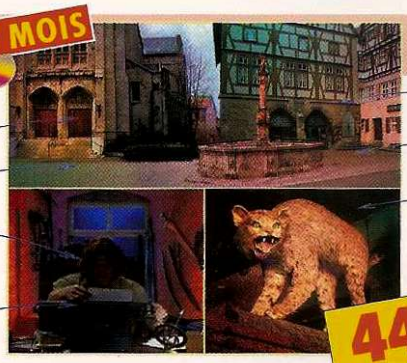
SIERRA
GABRIEL KNIGHT 1

99 F

LE PRODUIT DU MOIS

SIERRA
GABRIEL KNIGHT 3VF

• Le meilleur jeu d'aventure sur PC.
• Fonctionne parfaitement sur 486 DX.
• Personnages digitalisés incrustés dans de somptueux décors réalistes.
• Entièrement SVGA, les graphismes sont somptueux.



• 6 CD-Rom composent ce jeu long et difficile à souhait.
• Un scénario complexe, prenant, réel et passionnant.
• Une interface simple qui laisse place au sens intuitif et vous permet de vous consacrer entièrement au jeu.

449 F

■ **Fans de logiciels la Carte Microshop est faite pour vous.**

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

"Boulanger sur Internet"

http://WWW.CALVACOM.FR/BOULANGER/

1,29 F/mn

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • LILLE
NOYELLES-GODAULT • RONCQ • VALENCIENNES Petite-Forêt • VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES
FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac • BORDEAUX Merignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé
NANTES Atlantis • NANTES Paridis • NANTES Buchelay • NIORT • St BRIEUC • St EMILION Libourne • TOULOUSE Portet s/Garonne • VANNES Ploeren
AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE

Combien de temps garderez-vous votre sang-froid?

D™

1997, Los Angeles.

D...Damnation

Un médecin réputé vient de plonger

D...Démoniaque

son établissement dans un bain de sang et de terreur.

D...Dramatique

Sa fille, Laura, se rend sur les lieux du drame

D...Diabolique

pour enquêter...

Images de synthèse en 3-D • Animations saisissantes • Scénario dense et complexe • Pièges, énigmes et découvertes macabres • En version française (textes et voix).

GREY Entertainment

D © 1995 Kabushiki Kaisha. Under license to Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.